PC X MAGAZIN

DECEMBER
IV. ÉVF. 12. SZ. 1997. 795 FT.
CD MELLÉKLETTEL

Most + 8 oldal!

Blade Runner

The Curse of Monkey Island

Age of Empires

Touring Car Championship

Flying Corps Gold

IDG

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Az idődet a játékra fordítsd, ne az utánajárásra!

Itt a karácsonyi játéközön és akciók ideje!

Rendelj nálunk programot, hogy másnap már játszhass vele – vagy ugorj be hozzánk!

PC JÁTÉKPROGRAMOK

3 Koponya	AKCIÓ	5 950
7th Guest		4 950
11th Hour		4 950
688i Hunter Killer		11 950
Age Of Empires		12 950
Armored Fist + WolfPack		5 950
Armored Fist 2		JÖN!
Ascendancy		4 950
ATF + Longbow GOLD		11 950
Battle Isle 3	AKCIÓ	5 950
Beasts & Bumpkins		9 950
Beast Within (GK 2)		5 950
Betrayal In Antara		10 950
Birthright		9 950
Blade Runner		10 950
Blood Omen	AKCIÓ	9 950
Broken Sword	AKCIÓ	5 950
Broken Sword 2	AKCIÓ	11 950
Caesar 2		5 950
Carmageddon	AKCIÓ	9 950
Carmageddon Mission		4 950
Champ. Manager 2 97/98		7 950
Chessmaster 5500		10 950
Chessmaster 4000 Turbo		4 950
Civilization 2	AKCIÓ	6 950
C&C SVGA	AKCIÓ	6 950
Constructor		11 950
Crusader		4 950
Cyberia 2		4 950
Daggerfall	AKCIÓ	5 950
Dark Forces		4 950
Dark Reign	AKCIÓ	9 950
Deadlock	AKCIÓ	5 950
Death Rally	AKCIÓ	4 950
Diablo		10 950
Diablo Mission: Hellfire		4 950
Dig		4 950
Discworld 2	AKCIÓ	5 950
Duke Nukem 3D		4 950
Dungeon Keeper	AKCIÓ	8 950
Earth 2140		JÖN!
Ecstatica 2	AKCIÓ	9 950
Extreme Assault	AKCIÓ	9 950
F1 Grand Prix 2	AKCIÓ	7 950
F1 Racing		JÖN!
F-22 (DID)		JÖN!
Fantasy General		4 950
Fade To Black		4 950
Fallen Haven		11 950
FIFA Soccer 96		4 950
FIFA Soccer 97	AKCIÓ	5 950
FIFA Soccer 98		JÖN!
FIFA 97 + Manager		11 950
Flight Simulator 98		13 950
Flight Unlimited		4 950
Flying Corps Gold		9 950
Forgotten Realms Arch.		9 950
Formula One (3Dfx)	AKCIÓ	10 950
Gabriel Knight 2		5 950
Galapagos		11 950
Gettysburg		10 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

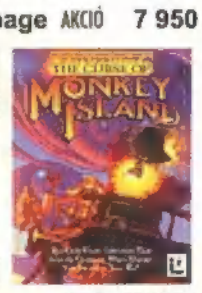
Heroes Of M&M 2 Miss.		5 950
Heroes Of M&M Comp.		11 950
Hexen		4 950
Hexen 2	AKCIÓ	9 950
Hupikék Törpikék		6 950
iF-22 Raptor		11 950
Ignition		9 950
Imperium Galactica	AKCIÓ	6 950

Imperialism		9 950
Incubation	AKCIÓ	9 950
Internat. Rally Champ.		7 950
I-War		JÖN!
Jedi Knight	AKCIÓ	10 950
Lands Of Lore		4 950
Lands Of Lore 2	AKCIÓ	11 950
Lego Island		7 950
Links LS 1998		11 950
Little Big Adventure		4 950
Little Big Adventure 2		9 950
Lomax	AKCIÓ	5 950
Longbow 2		JÖN!
Lords OT Realm Royal		10 950
M.A.X.	AKCIÓ	9 950
Men In Black		11 950
Mechwarrior 2 Double P		9 950
Megarace 2	AKCIÓ	4 950
MDK	AKCIÓ	6 950
Mission Critical		3 950
Monkey Island 1-2		4 950
Monkey Island 3	AKCIÓ	10 950
Mortal Kombat 3		4 950
Mortal Kombat Trilogy		JÖN!
Moto Racer	AKCIÓ	9 950
Muppet Treasure Island		8 950
NBA Live 97	AKCIÓ	5 950
NBA Live 98	AKCIÓ	11 950
Need For Speed SE		4 950
Need For Speed 2 SE		11 950

NHL Hockey 96		4 950
NHL Hockey 97	AKCIÓ	5 950
NHL Hockey 98	AKCIÓ	11 950
Nuclear Strike		11 950
Oddworld Abe's Odys.		11 950
Outpost 2		11 950
Pacific General		9 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Panzer General 2		9 950
Perfect GP Track Pack		5 950
PGA Euro Tour 486		4 950
Pirates Gold		4 950
Phantasmagoria		5 950
Phantasmagoria 2		6 950
POD		6 950
Privateer 2		6 950
Pro Pinball 2: Timeshock		9 950
Quake		5 950
Quake 2		JÖN!
Railroad Tycoon Deluxe		4 950
Rally Bajnokság		4 950
Rayman		5 950
Rebel Assault		4 950
Rebel Assault 2		5 950
Red Alert	AKCIÓ	9 950
Red Alert: Counterstrike		4 950
Red Alert: Aftermath		5 950
Redneck Rampage	AKCIÓ	7 950

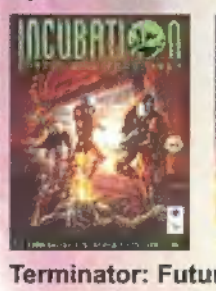


Resident Evil	AKCIÓ	10 950
Rise&Rule Of Ancient...		5 950
Riven - Myst 2		11 950
Sam & Max		4 950
Screamer		4 950
Screamer 2	AKCIÓ	5 950

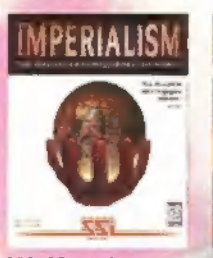
Screamer Rally		JÖN!
Sega Rally		11 950
Sensible World of Soccer		4 950
Sentient		11 950
Settlers 2 GOLD		10 950
Settlers 2 Mission		4 950
Sim City		4 950
Sim City 3000		JÖN!
Shadow Warrior	AKCIÓ	10 950
Shadows Of The Empire (3Dfx szükséges!)	AKCIÓ	11 950
Shannara	AKCIÓ	3 950
SkyNet		3 950
Sonic 3D		9 950
Star Trek: Borg	AKCIÓ	5 950
Star Trek: Final Unity		4 950
Star Trek: Generations		10 950
Star Trek: Starfleet Academy	AKCIÓ	9 950

PC JÁTÉKPROGRAMOK

Steel Panthers		4 950
Steel Panthers 2	AKCIÓ	8 950
Steel Panthers 3		10 950
Strife	AKCIÓ	5 950
Super Bubsy		9 950
Syndicate Plus		4 950
Syndicate Wars		5 950
System Shock		4 950



Terminator: Future Shock		3 950
Theme Hospital		9 950
Theme Park		4 950
TIE Fighter Collector		4 950
Tilt		4 950
Time Commando		4 950
Tomb Raider		7 950
Tomb Raider 2		11 950
Tom Clancy SSN	AKCIÓ	5 950
Toonstruck		10 950
Top Gun		4 950
Total Annihilation	AKCIÓ	11 950
Touche (magyar)		5 950
Transport Tycoon Dlx		4 950
Tunnel B1		5 950
Turok		JÖN!
UFO: Enemy Unknown		4 950
UFO 2: X-COM		4 950
UFO 3: Apocalypse	AKCIÓ	10 950
Ultima 8		4 950
Virtua Fighter 2		11 950
Warcraft 2 Deluxe		11 950
WarGods		10 950
Warhammer		4 950
Warlords 3		11 950
Warwind 2		10 950
Wing Commander 3		4 950
Wing Commander 4		9 950
Wing Commander 5		JÖN!
Wipeout 2097 (3Dfx)		10 950



Wolfpack		4 950
Worms United		4 950
Worms 2		JÖN!
X-Wing vs TIE F.	AKCIÓ	10 950
Z		5 950
Zork Anthology		11 950
Zork: Grand Inquisitor		9 950

JÁTÉKCSOMAGOK

20 Giant Games 12 950
Civilization, Grand Prix, F117A, Iron Assault, Kyrandia 2, Master Of Orion, Starlord, Subwar...

Award Winners No 1 9 950
Actua Soccer, Pro Pinball: The Web, Screamer, Star Trek: Final Unity

GameMania 1 9 950
Alien Trilogy, Bioforge, GT Racing 97

GameMania 2 9 950
Tomb Raider, Cyberia, Jet Fighter 3

GameMania 3 9 950
Rally Bajnokság, Warcraft, Time Gate

GameMania 4 9 950
Guts 'n' Garters, Descent, EF 2000

GameMania 5 9 950
Dragonheart, Strike Com., Touche

Jane's Fighter Anthol. 11 950
ATF, NATO Fighters, US Navy 97

LucasArts Archives 2 12 950
Rebel Assault 1, 2, TIE Fighter

MegaPak 5 9 950
Entomorph, Flight Unlimited SE, FX Fighter, Great Naval Battles IV, Jagged Alliance, Pinball Fantasies Deluxe, Pool Champion, Primal Rage Terminal Velocity, Warlords 2 Deluxe

MegaPak 6 AKCIÓ 7 950
Action Soccer, Allied General, Al Unser Jr., Death Gate, Druid, Kyrandia 3, Manic Karts, Pinball 3D, Riddle Of Master Lu, Steel Panthers

MegaPak 7 9 950
3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars, Heroes Of M&M, Missionforce, Road Rash, US Navy

MegaPak 8 9 950
Atari, Broken Sword, Deadly Games, iM1A2 Abrams, J. Nicklaus 4, Master Of Orion 2, Mechwarrior 2, Return To Zork, Screamer 2, Sim City 2000

MegaSixPak 5 950
Actua Soccer, Chaos Overlords, Comanche, Fantasy General, Magic Carpet 2, TerraNova

Power Pack 12 950
Theme Hospital, KKND, Scarab

XTreme Velocity 12 950
AH64D Longbow, EF 2000, ATF

F15E Talon
(PC joystick repülő szimulátorokhoz, 48 programhellyel)
19 950 Ft
(nettó 15 960 Ft)

3Dfx Voodoo kártya
33 950 Ft
(nettó 27 160 Ft)

Valamint még sok más játék, oktatóprogram, lexikon, video CD, és PSX újdonság vár nálunk.

A fenti árak minden esetben eredeti, nem használt játékokra vonatkoznak, és az áfát már tartalmazzák.

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. ker. Vásárhelyi Pál u. 8. (a Móricz Zs. körtérnél, a Bartók Mozi mellett)
Telefon/Fax: 361-4061 (régi számunk: 186-1416) – Mobil: 06-20-243-517
NYITVATARTÁS: Hétfő-Péntek 10:30-18:30, Szombat: 10:30-13:00

DECEMBERBEN MINDEN NAP NYITVA VAGYUNK!
HÉTFŐ-SZOMBAT 10:30-18:30
VASÁRNAP 10:00-20:00

Tájékoztatjuk tisztelt ügyfeleinket, hogy november 1-től partneri kapcsolatunkat a Cyber Street üzlettel megszüntettük.

Áraink (indokolt esetben, általában lefelé) változhatnak. Akciós áraink a készlet erejéig érvényesek.

A DÉLI PÁLYAUDVARNÁL

1012 BUDAPEST,
MÁRVÁNY U. 17.
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL.

PC-X COMPUTER CLUB

Unatkozol? Valami jó helyre, jó társaságra vágysz? Gyere, játssz a haverjaid vagy a PC-X stábja ellen! Mutasd meg, mit tudsz hálózatos játékban!

Ugorj be egyszer a clubba, nézz körül, s garantáljuk, legközelebb már társasággal jössz! Válassz egy játékot, és nyomulj hálózatban vagy egyedül! Nézd meg Home Computer Múzeumunkat, igyál Coca Colát, beszélgess a PC-X íróival, mulass jól! Hamarosan Internetezési lehetőséggel, és további gépekkel, programokkal is bővülünk!
A club egyelőre tagsági nélkül is látogatható, de 1998. január 1-től csak tagok számára lesz nyitva. A klubtagsági PC-X előfizetőknek természetesen ingyenes lesz! A géphasználati díj óránként 300 forint. Csoportoknak és több órára lekötött gépekre kedvezményt adunk és bérlet is váltható.
Ha nem akarsz várni a gépekre, jelentezz be előre. Hívd a 343-as melléket a 156-0691, a 156-8291 vagy a 156-0337 telefonszámok valamelyikén, vagy ugorj be előtte a clubba.

Nyitvatartás: hétfőtől-péntekig 12-18 óra között.
1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás utca felől. Egy bitre a Déli pályaudvartól.

A HÜLYESÉG IDEÁT VAN!

PC-X AKTA AKTA@ #3

Az AktaCD tartalmából:

Broken Sword 2, Civil War Generals, Carmageddon Splat Pack (green), Dark Forces 2, F1 Racing, Hexen 2, KKnd Xtreme, Ages of Empires, Pax Imperia, Panzer General 2, Red Alert, International Rally Championship, Shipwreckers, Turok.

A PC-X aktákhoz háromféleképpen juthatsz hozzá:

1. Gondosan kitöltve visszaküldöd a 6. oldalon lévő megrendelőt
2. Írsz a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386.
3. Telefonálsz: 156-0337, 156-8291, 156-0691 / 322-es mellék

CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

DUNCAN
A legenda megszületett!
Harcos és varázsló egy testben!

N-TEC

DREAMS

Akció

Kaland

Harc

Mágia

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – szombaton és vasárnap is 10–20 óráig nyitva
MINDENT – az összes PC program elérhető
OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap igérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!
Decemberi bemutató: TEST DRIVE 4 az ACCOLADE-tól!

Légy a rész-vényesünk!

Minden decemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

Aki vesz az kétszer nyer!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon.
Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak

1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395

~~12990 Ft~~ **11990 Ft**

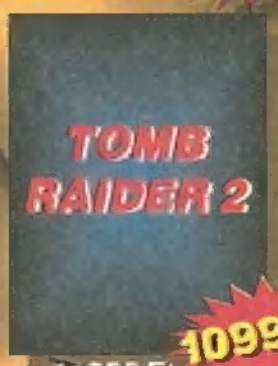
~~12990 Ft~~ **11990 Ft**

~~10990 Ft~~ **8990 Ft**

~~11990 Ft~~ **10790 Ft**

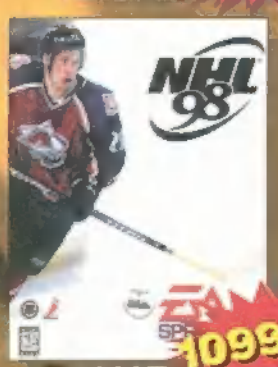
~~12990 Ft~~ **11690 Ft**

~~5990 Ft~~ **5390 Ft**



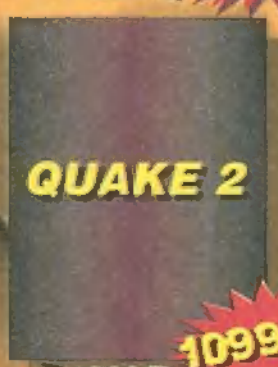
~~11990 Ft~~ **10990 Ft**

~~11990 Ft~~ **10990 Ft**

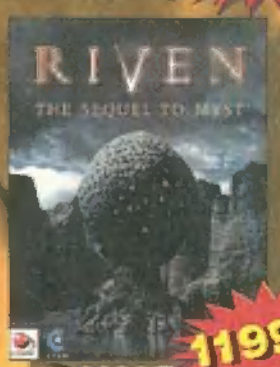


~~11990 Ft~~ **10990 Ft**

~~11990 Ft~~ **10990 Ft**



~~11990 Ft~~ **10990 Ft**



~~12990 Ft~~ **11990 Ft**

Armored Fist 2 ~~11990~~ → 10990 • Tomb Raider + Jet Fighter + Cyberia ~~25 000~~ → 9 490 • Touche + Dragon Heart + Strike Commander ~~25 000~~ → 9 490 • Gender Wars ~~5 990~~ → 2 990 • Kingdom O Magic ~~5 000~~ → 2 990 • Imperium Galactica ~~9 990~~ → 6 990 • Red Alert ~~11 990~~ → 10 790 • Cyberia 2. ~~4 990~~ → 4 490 • Star Rangers ~~5 990~~ → 3 990 • Rio Carneval (sex) ~~2 990~~ → 990 • Ascendancy ~~7 990~~ → 5 990 • Outpost 2. ~~11 990~~ → 10 790 • SWIV ~~10 990~~ → 8 990 • Counter Action ~~11990~~ → 10790 • Tilt ~~4990~~ → 4490 • Civ. 2+ Scenarios ~~12990~~ → 11990 • Conquest Earth ~~11990~~ → 9990 • Red Alert:Counterstrike ~~4 990~~ → 4 490 • Enemy Nations ~~11990~~ → 10990 • Lucas Arts Collection 3 ~~13990~~ → 12990 • Need for Speed 2 SE ~~12990~~ → 11909 • Redneck Rampage ~~10990~~ → 9990 • Settlers 2 Gold ~~11990~~ → 10990 • Spell of the Ancients-Magic the Gathering ~~6990~~ → 5390 • 6881 Hunter Killer ~~11990~~ → 9990 • Abe's Adyssee ~~11990~~ → 10990 • Betrayal at Antara ~~10990~~ → 9990 • Nuclear Strike ~~11990~~ → 10990 • Shadow Warrior SE ~~11990~~ → 10990 • Worms 2 ~~10990~~ → 9990 • Megapack 8 ~~10990~~ → 9990

Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén INGYEN CD-t adunk ajándékba, amely tartalmazza az ACTUA SOCCER a TERMINAL VELOCITY valamint a HAVOC teljes játszható verzióját!

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.

PC-X MAGAZIN 1997. December

TARTALOM

Hotline News 8
Bladerunner 10
Monkey Island 3 14
Zork: Grand Inquisitor 17
Age of Empires 18
Touring Car Championship 20
Conquest Earth 22
Earth 2140 23
Close Combat 2 24
Flying Corps 26
Lego Island 27
Turok 28
Chaos Island 29
Virus 30
Claw 31
Panzer General 2 32
Excalibur 34
X-Music 38
Demozóna 40
Hangkártyák tesztje 42
Dr. Tracker 44
IDE CD író teszt 45
Házi Barkács 46
Webesnek áll a világ 48
3D Max Tutorial 52
Aréna 54

További cikkek a CD mellékleten:
Dementia
Monkey Island 3 végigjátszás
Speedboat Attack
Zombieville
Zork: Grand Inquisitor végigjátszás

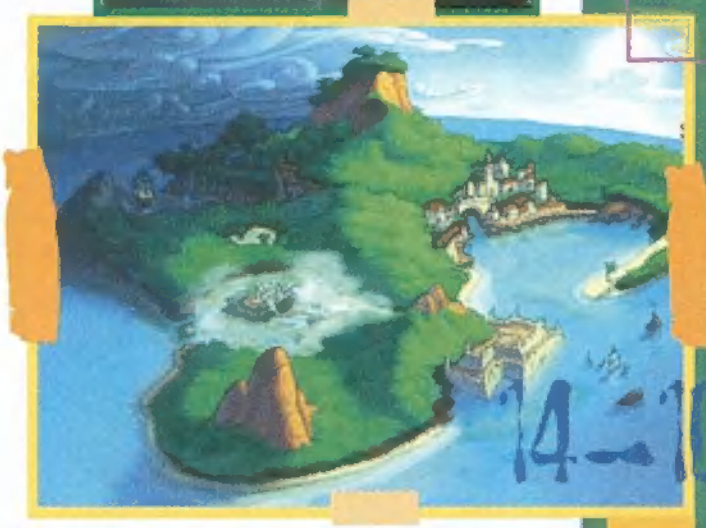
Touring Car

„A mostanában megjelenő játékokból úgy tűnik, hogy már cikinek számít, ha egy autós játék nem „Official Game"-je valamilyen autóversenyzésben érdekelt szervezetnek. Ezen játékot az RAC Britt Túraautó Bajnokság nevével fémjelezték. ... Be kell valljam, hogy érzelmeim kissé vegyesek. Van, ami nagyon tetszik, és van, ami nagyon nem..."

20–21

Panzer General 2

32–33



Monkey Island 3

„Grafikailag tökéletesen rajzfilm, bár néha mikor a karakter eltávolodik vagy közelebb jön, eltorzulnak a pixelek, de nem vészes. Szenzációsak a tejszínhabszerű felhők és a tipikusan torz kinézetű tárgyak. A játék menet tökéletes, abszolút „lukasarc" stílusú. Vannak helyek, ahol kifejezetten megakadtam, de azért egy óránál tovább sehol sem ragadtam le. A történetet teletömték hihetetlen poénokkal, néhol egészen morbidak..."

14–16

Bladerunner

„Amit tehát az ECTS-en csak projectoron, egy 45 C fokos hőségű szobában, 15 percen át bámulhattunk, az valóság volt. Megvallom őszintén, nem hittem az előadásnak, s kétkedve támolyogtam ki a sötét szobából: „nem létezik, hogy nem renderelt 3D..."

10–12

Vágd ki, vagy fénymásold le!

Megrendelőlap

A készlet erejéig!

PC-X előfizetés
- ☐ 1 évre (6600 Ft)
- ☐ 1/2 évre (3300 Ft)
- ☐ 1/4 évre (1650 Ft)

Melyik hónaptól: .....

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei
- ☐ CD csomag (3-4-5-ös CD, 900 Ft)
- ☐ CD csomag (6-7-8-as CD, 900 Ft)
- ☐ CD csomag (9-10-11-es CD, 900 Ft)

..... hónap CD-je (darabonként 350 Ft)

PC-X Akták

AKCIÓ! ☐ #2, 1997 májusi (600 Ft)

ÚJ! ☐ #3, 1997 októberi (997 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

Címem: ☐☐☐☐ ....., ...

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: terjesztes@idg.hu

fizess elő!

És akkor nem küldünk se CD tartót, se baseball sapkát, se credit kártyát!

Fizess elő ingyenesen hívható zöld számon!

06-80-200-263

Egy éven át tartó előfizetési akciónkban minden hűséges előfizetőnket megajándékozzuk!

Továbbra is él egy éven át tartó előfizetési akciónk!

Régóta fájó pont, hogy nem tudtunk, hogyan hálájuk meg régi előfizetőinknek a ragaszkodást, hiszen ők sokszor lemaradnak egy-egy rövid akcióról. Kitaláltuk! Átnéztük a listánkat, s két csoportra osztottuk az előfizetőket: akik szinte a kezdetek óta járatják a lapot, s ha lejár, megújítják előfizetésüket, azoknak egy CD tartót, akik pedig legalább egy éve előfizetőink, azoknak egy baseball sapkát küldünk ajándékba! Ráadásként mindenki, akinek érvényes előfizetése van 1997. december 31-ig (tehát azt is beleértve, aki például most a nyáron, vagy akár még januárban fizetett elő), visszakapja előfizetésének árát egy credit kártya formájában. A Base Distribution akciójában 6000 forint értékű kedvezménnyel élhetsz! Teendőd mindössze annyi, hogy az előfizetési csekkeddel elballagsz a Base Software Discount áruházba (1072 Bp., Dob u. 45. Tel.: 351-8395), bemutatod 1997. december 31-ig, és ezzel máris 6000 forint értékű credithez jutsz! Az akció a Base keretein belül zajlik, tehát nem azt jelenti, hogy december 31-én véget ér, hanem hogy csak eddig veheted fel a kártyádat. A PC-X előfizetői credit hozzáadódik az esetleg már meglévő creditedhez!

Figyelem! Nem tévedés, akciónk egy éven át, tehát 1998. szeptember 15-ig tart!

Az ajándékokat már postáztuk régi előfizetőinknek!

PC-X MAGAZIN
1997. December
CD-ROM melléklet

Cikkek a CD-n: Dementia, Curse of Monkey Island, Zombieville, Zork: Grand Inquisitor, Speedboat

Játszható demók: 3D Ultra Pinball: The Lost Continent, Ultra Pinball, Championship Manager 2, Curse of Monkey Island, Dark Reign, Demonstar, Dilbert's Desktop Games, Die By The Sword, Earth 2140, FIFA '98: Road To The World Cup, Grand Slam Baseball, Great Battles of Hannibal, Gunship Cobra, I-WAR, KICK OFF 98, Legal Crime, MS Cart Precision Racing, Myth: The Fallen Lords, NBA Action 98, Netstorm (második demo), NHL'98, Pandemonium 2, Puma World Football, Sonic 3D Blast, Sub Culture, Test Drive 4, Tomb Raider 2, Total Annihilation, Total Soccer, Touring Car Championship, Virtua Squad 2, Wing Commander: Prophecy

Előzetes: Byzantin: The Betrayal

Demozóna: folyatás az újságból, valamint a hozzá tartozó demók: Blam!, Focus.

Movie World: Kiss The Girls, Home Alone 3, L.A. Confidential, The Devil's Advocate, Titanic

X-Music: Hallgass bele az e havi lemezkínálatba (17 MP3).

Másvilág: Booster 4, Pergamen, Chaos Ultra lemezújságok

Mélyvíz: Tamagotchi simulátor, Bagoly, Yamaha S-YG software synth, Aqua sampler CD demo, Creative Labs, Diamon Monster 3D és S3-as driverek, Microsoft Internet Explorer patchek, Netscape Communicator 4.04, PC-X User #12

Shareware programok: vírusölők (új UVE 2.04, F-Prot 3.01, és McAfee DAT), zenelejátszók (WinAMP 1.6b, Mikit 0.91, Yamp 2.1), grafikus programok (Jasc Image Robot), Internet (CRT 20d, Homesite3, Homesite 1.2, Arachnophilia), makrókészitö (Macro Magic 3.2), képlopók (HyperSnap 3.07), animáció és filmnézegetök (PowerFlic, Quickview).

Olvas-SOK: általatok beküldött anyagok, többnyire zenék, lemezújságok, utilityk.

PC-X MAGAZIN

Következő számunk
január 13-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin
megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi
Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó:
Bíró István
ügyvezető igazgató
Főszerkesztő:
Bognár Ákos (Mr. Chaos)
mrchaos@idg.hu
Főszerkesztő-helyettes:
Spányik Balázs (The Richfielder)
trf@idg.hu
Tesztlabor:
Branyiczky Gábor (Schuerue)
schuerue@idg.hu
Tördelőszerkesztő:
Palotai Árpád (Malachit)
malachit@idg.hu
Laptervező:
Kondákor László
kondi@idg.hu
PC-X Club Bázisparancsnok:
Trautmann Balázs (Trau)
trau@idg.hu
Külsős munkatársak:
Bíró Dániel (El Capo)
elcapo@idg.hu
Bódy Zoltán (Godzilla)
godzi@idg.hu
Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)
halmos_z@osiris.elte.hu
Mánfai Tamás (Skywalker)
Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)
Peller András (Pelace)
Peller László (Pellus)
Samu József (Sam.Joe)
Újhegyi Péter (Júpi)
Újhelyi Zoltán (Newlocal)
newlocal@idg.hu
Varga József (Jon)
Wéber Tamás (Zong)
zong@idg.hu
Postacím:
1537 Budapest, Pf. 386.
A szerkesztőség és a Club címe:
1012 Budapest, Márvány u. 17.
(PC-X Club bejárata az Alkotás u. felől)
Web oldal:
WWW.IDG.HU/PCX
szerkesztőségi e-mail:
PC-X@IDG.HU
Megrendelés e-mail:
terjesztes@idg.hu
Előfizetés – zöld szám:
06-80-200-263
Telefon:
156-0337, 156-8291, 156-0691
Előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék.
Szerkesztőség: 316-os mellék.
PC-X Club: 343-as mellék.
Telefax:
156-9773
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra. A lap ára 795 Ft, a negyed éves előfizetés 1650 Ft, a fél éves 3300 Ft, az egy éves 6600 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 97.0689
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget!

HOT LINE NEWS

Megy le a DVD ára

Mint az várható volt, a DVD kit-ek ára kezd alászállni a kezdeti csillagászati magasságokból. November végén jelentette be a Sowah Hungary a kétszeres Hitachi DVD drive és MPEGII dekóderkártyából álló kit forgalmazását, melynek 77.000 Ft-os (+ÁFA) ára végre a bűvös 100-as határ alá jutott. Amennyiben sikerül idejében tesztpéldányt szerezni, következő számunkban lehet számítani egy már nem pusztán elméleti DVD ismertetőre.

Digital Integration vagy Interactive Magic?

Előző számunkban megkavartuk a Chasm kiadójának nevét (helyesen a DI adta ki, sorry) – s hogy mennyire foglalkozik velünk a külföldi játékipar, jó példa, hogy az angol képviselet hívta fel a bakira a figyelmünket!

Computer Karácsony

Reméljük, hogy még nem érkezik későn a hír, hiszen megjelenésünk hetében kerül megrendezésre a Computer Karácsony, ezúttal újra a szokott helyszínen, az Astoriától egy köpésre. Tehát várunk mindenkit december 13-14-én a „Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában" (VIII. ker. Puskin u. 4.)

Voodoo 2, avagy az Intense bemutatkozik

Voodoo villám is lehetne a neve a 3DFx Interactive által nemrégiben bejelentett grafikus gyorsítókártyának. Már az első eresztés, a Voodoo is egy csodával ért fel, összehasonlítva bármilyen, nem 3D gyorsítós kártyával, de ez az új kártya! Nézzük csak a száraz tényeket: az új chipsettel felszerelt kártya 98 első negyedévében kerül a piacra, állítólag 300 dollár alatti áron (az első generációs kártyák ára mostanára 150 dollárra esett vissza – ez minket persze nem vigasztal, mikor a Monster még mindig majd' 40.000 forint). Sebességi adatok: 50 milliárd művelet másodpercenként, ami 3 millió háromszöget és 90 millió duplán textúrázott, bilinear-filterezett, M mappolt, alpha-blendelt, Z-pufferelt pixelt jelent másodpercenként. Ez a teljesítmény háromszorosa elődjének! Az újabb alaplapokon már megtalálható AGP (Advanced Graphics Pc port kompatíbilis, ami tovább növeli az át..... sávszélességet, így akár 1024x768-as felbontásban is lehet használni – van rajta SVHS video és TV kimenet (autóversenyezni szeretők már most gyűjthetnek egy 16:9-es képernyő arányú TV-re). A közzétett adatok szerint a prototípus a Quake II tesztverziójával 110 képkockát képes másodpercenként megjeleníteni! Ez már nagyon jól hangzik, de akkor a meglepetés: dupla vagy semmi! Azaz, ha két Voodoo2 kártyát teszünk a gépbe, akkor minden teljesítmény megkettőződik, mert a kártyák összedolgoznak: felosztják a munkát, s az egyik sort az egyik, a másikat a másik készíti el. Döbbenetes lehet a 220 képkocka másodpercenként, igencsak Intense-ív...

Video Highway Xtreme

Az AIMS Labs egy valóban extrém tulajdonságokkal rendelkező TV és Videó (itt a filmre, kamerára kell gondolni) kártyát dob a karácsony előtt álló piacra. A többek között TV tunerrel, Teletext dekóderrel, RGB és S-Video csatlakozóval felszerelt kártya számos érdekes szolgáltatást kínál. Egyik legszokatlanabb jellemzője, hogy DirectX driveren keresztül, mindenféle madzagolás nélkül kommunikál a VGA kártyával. Legkellemesebb tulajdonsága azonban az ára: 38.900Ft + ÁFA. Mivel szinte a lapzárta napján kaptuk a tesztdarabot a Multimédia Meeting Point-tól, a részletes ismertetéssel a következő számban találkozol.

PC-alapú játék automaták

Az Intel sok más vállalattal közösen Intel-processzoros, PC-s, Windows NT alapú, pénzbedobós játék automatákat fejleszt (magyarul: játéktermi gépeket). Ezek a gépek eddig chipes adattárolást alkalmaztak, így komplikált volt az egyik játékról a másikra átállni. Az Intel „találmányával" (baromira meg kellett erőltetni az agyukat) CD-ROM segítségével upgrade-elhetők a játékok, még csak szerelni sem kell. Nem kétséges, hogy az Intelt nem a játékpiac izgatja, inkább a széles körben eladható procik, grafikus és hangkártyák – remélhetőleg ez is arra sarkallja majd az ipart, hogy egységes játék hardware-t készítsen. És talán tovább csökken a processzorok ára...

Újra megpróbáljuk!

Előző számunkban valamilyen érdekes módon lemaradt a levilágított filmekről a Fészkelő Madarak Magyarországon szövege – talán délre költözött a hideg beálltával...

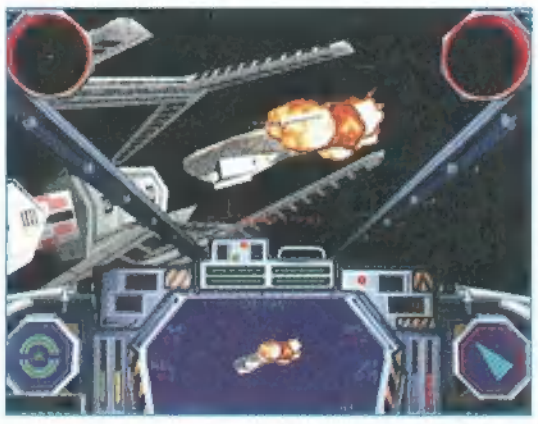
Fészkelő madarak Magyarországon

Ezen a címen jelent meg egy újabb CD-ROM, amely – mint neve is hűen jelzi – madárfajokat ismertet. Ne afféle madártárra tessék gondolni, a CD tudományos alapossággal tárja elénk hazánk madártanát. A madárvédelmen túl ismerteti 213 Magyarországon fészkelő madárfaj testfelépítését, rendszertanát – természetesen képpel és hanggal fűszerezve. Mi keresnivalója van a hazai CD-ROM multimédia piacon egy ilyen, kicsiny területnek – gondolhatnánk. A CD készítői büszkén hirdetik szakmai pontosságukat, nem titkolva, hogy az oktatásban szeretnének segítséget nyújtani. A PC-CD által készített program már egy kisebb 386-oson is elmegy – bővebb információért fordulj a készítőkhöz. Tel/Fax: 351-9875.

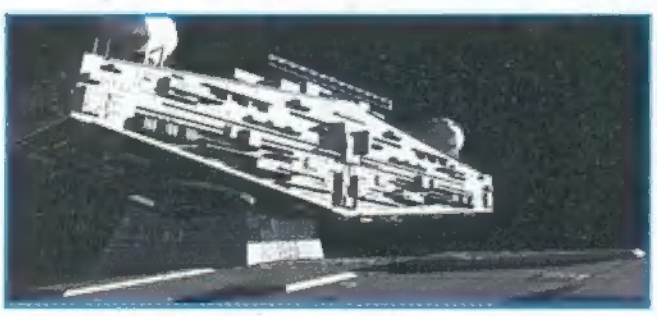
Naposcsibenútpasszvörddel

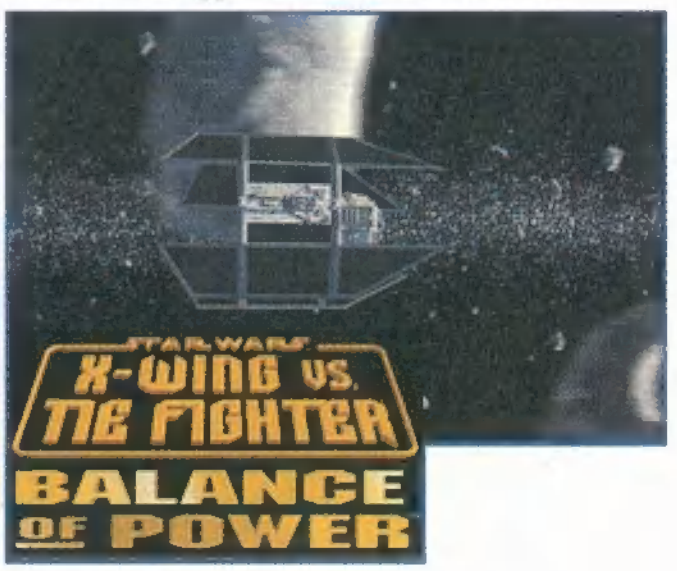
Mi az: kicsi, sárga és nagyon veszélyes? Napos csibe root passworddel. Előző számunkban megjelent karikatúra kapcsán jelentkezett Cactus, akitől – állítása szerint – ez a poén származik. Igaz, hogy az Internettoban az egyik hét vicce volt, mi már mástól hallottuk, s ezért nem jelöltük a forrást. Ennek ez úton teszünk eleget.

Erőfölény VS egyensúly



Az X-Wing vs Tie Fighter egyike volt azon idén kiadott játékoknak, amelyeket igen nagy várakozás előzött meg. Ám a rajongók nagy része csalódottan vette tudomásul, hogy egy egyszerű multiplayeres játékot kapott küldetés hegyekkel, de mindenféle koncepció, történet és átvezető animációk nélkül, ráadásul elég gyenge egy játékosos támogatással. A megjelenést követő kritikahullám nem hagyta érzéketlenül a fejlesztő csapatot, gyorsan beígértek patcheket és kiegészítéseket. Ahogy telt-múlt az idő, ezek szépen meg is jelentek, és mára már csak az utóbbival adósak, de erre sem kell sokat várni: karácsonyra dobják piacra Balance of Power néven. Amit tudni lehet róla, hogy középpontjában egy szinte legyőzhetetlen birodalmi csillagromboló áll. Két küldetéssorozatot tartalmaz majd, egyet a lázadók oldalán harcolóknak, egyet a birodalmi sötét erő szimpatizánsainak. A játékot továbbra is játszhatják majd többen is, a kiegészítés erre is fel van készülve. Összesen mintegy 30-40 új küldetésről van szó, egy új hajóról (B-Wing), kijavítják a textúrákat és fejlesztenek a HUD-rendszeren, a kommunikációs részen és a gép intelligenciáján. Az XvT:Bop korántsem az első és utolsó kiegészítés lesz, a fejlesztőknek még rengeteg ötletük van, de ezt egyelőre megtartják maguknak!





Wing Commander a mozikban

Eddig jobbára annak lehettünk tanúi, hogy sikeresebb filmeknek készülnek el különböző platformokra számítógépes játék verziói, a fordítottja pedig jobbára csak az akciójátékokra korlátozódott, gondoljunk csak a Van Damme fémjelezte Street Fighterre, vagy a talán nagyobb sikerű Mortal Kombatra. Egy időben szenzációba menő hír volt, de mára valószínűleg teljesen befulladt a Doom megfilmesítése, úgy tűnik Duke is csak a műanyag babákig viszi, s a Quake film terveit is nagy csönd övezi. Ezért aztán eléggé meglepő, de a Wing Commander megfilmesítése szinte futószalagon van. A produkció mögött az a Digital Anvil cég áll, amelyet Chris Roberts, a játék készítője és a filmvilágba nem régiben üstökösként berobbant Robert Rodriguez hozott létre. Roberts aktív közreműködésével állítólag már el is készült a forgatókönyv első változata, de a történetet a legnagyobb titokban tartják. Jelenleg éppen a szereplőválogatásnál tartanak, a forgatást jövő februárban kezdik Luxemburgban, és a tervek szerint jövő karácsonykor mutatnák be.

Csak semmi másolat!

Blade Runner

kaland ilyírási

A Westwood Studios – ha eddig nem tette volna a Red Alert elkészítésével – bevonult a történelembe. Új standardot állított fel a kalandjátékok világában, ezzel egy új műfajt teremtve. A Blade Runner 1997-es „felújításával" tökéletesen összemosta a kalandjáték, a 3D renderelt és interaktív video határait. A program ráadásul időre elkészült, s **Mr. Chaos** *november közepén megfeledkezhetett a világról másfél napra.*

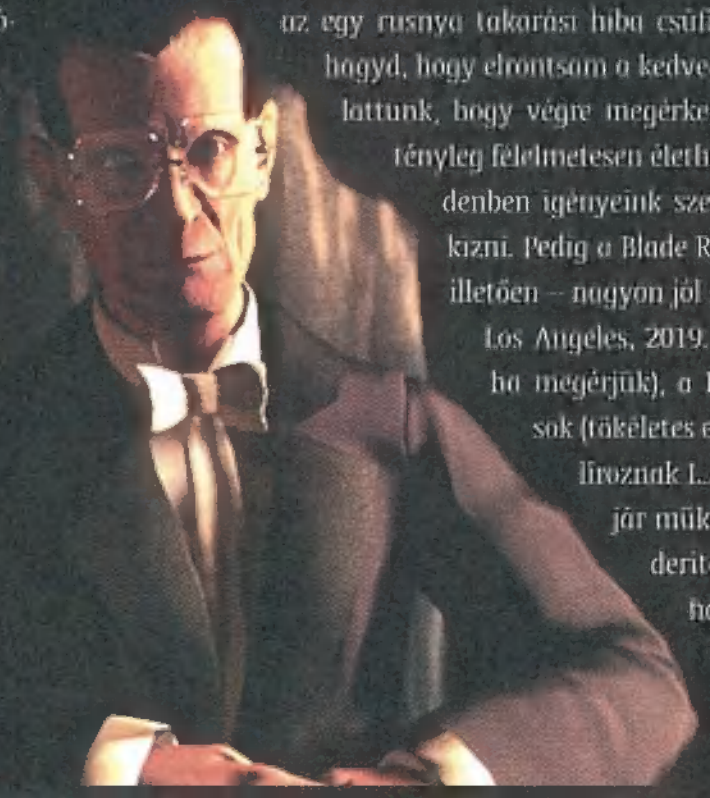
Amit tehát az ECTS-en csak projectoron, egy 45 C fokos hőségű szobában, 15 percen át bámulhattunk, az valóság volt. Megvallom őszintén, nem hittem az előadásnak, s kétkedve támolyogtam ki a sötét szobából: „nem létezik, hogy nem renderelt 3D!". Ezen kételyemet

továbbra is megtartom, ugyanis annyira ügyesek az egyes jelentek közötti átmenetek, hogy alig tudom eldönteni, mely rész előre kiszámolt, s melyik valós időben számolt. A fényeffektusok páratlan atmoszférát kölcsönöznek, s élethűen adják vissza annak a világnak a hangulatát, amelyet Ridley Scott oly nagyszerűen festett le utópisztikus filmjében. Hasonlóképpen méltathatom a hangokat, zörejeket, párbeszédeket s zenét – ez utóbbi az eredeti, Vangelis által megírt dallamokra épül.

Akad azért itt némi technikai specifikáció, ami lehet, hogy szinigaz, de azért a látványban mégsem teljesül tökéletesen. A grafika 640x480-as felbontásban megy, és – idézem – „truecolor emulálással 24 millió színnel, high color módok szimulálásával". A mondat első tagja oké, a felbontás konstansan ennyi, változtatni nem is lehet. A színek is stimmelnek, bár nem számoltam meg (különben sem tudok 24 bitig elszámolni egyesével), de tényleg páratlan látványt eredményeznek. Mégis, az a baj vele, hogy baromi módon pixeles a grafika (pláne, ha közelebb kerül egy szereplő), hiába a nagy felbontás és színmélység. Ez azért van, mert – majdnem – mindent valós időben, háromi dimenzióban, voxel-technológiával jelenít meg a program. A karakterek és hátterek nem digitalizáltak, hanem mind-mind – hangsúlyozom, azt állítják – real time 3D. Hihető, mert sok helyszínen nézetet vált a kamera (vagy követi a szereplőt), de ezt ne úgy képzeld el, mint egy igazi, 3D-s akciójátékot, ahol mindig mozog a kamera. A nézőpont a legtöbb esetben rögzített, s csak a váltásokkor indul meg, amíg a főhős átér az újabb helyszínre. Szóval vagy tényleg 3D az egész (akkor viszont le a kalappal), vagy nagyon ügyesen vágják át az embert.

Következzék egy újabb technikai kötekedés: 15 frame per second, azaz 15 képkockát kellene, hogy lássak másodpercenként. Na ja, de Win95 és DirectX 5 alatt egy Pentium 200-ason, 48 mega RAM-mal, 2MB VRAM-os grafikus kártyával, 8-szoros CD-vel akadozik. Nem nagyon, de eléggé. Igaz, csak minimum installal telepítettem – és itt álljunk meg egy szóra: a játék 4 CD-n terpeszkedik, a minimális helyigénye 179 mega, de jobban jársz, ha inkább 335-ot szabadítasz fel (és még így is szaggatni fog néha, kipróbáltam). És most kapaszkodj meg: a teljes install, ami alatt a legjobban szalad, 1515 MB-ot, azaz másfél gigát kér!

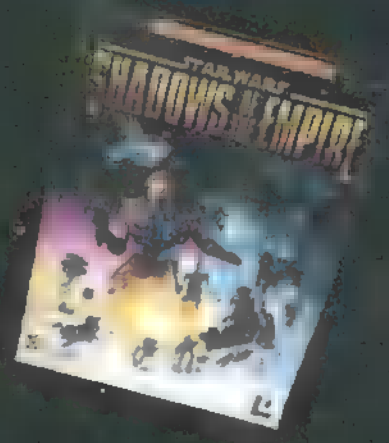
Fény- és ködeffektek, lencsecsillanás valós időben: elképesztő! Valóban igaz, a legtöbb helyütt, amikor McCoy például átszalad az utcán, kabátja hol kékes, hol pirosas színben úszik, az alját kitakarja a pára, a cigarettacsikk füstölgése meglátszik előtte – pff, állat! Van azonban olyan fényáradat, ahol nem számolja az árnyékot: a rendőrség épületében van egy plafonra szerelt ventillátor, amely a padlóra árnyékot vet ugyan, de McCoy-ra semmilyen hatással nincs. Ilyen az esőben tükröződő utcarészlet is, ahol a szereplők képe nem látszik a pocsolyában. Néhol akadnak 3D bakik is: mikor beszállsz a Spinner-be (a rendőrautóba), „kicsukja a lábát", azaz egy rusnya takarási hiba csúfítja el a látványt. De ne hagyd, hogy elrontsam a kedved… TRF-fel épp azon mulattunk, hogy végre megérkezik egy program, amely tényleg félelmetesen élethű, látványos, szóval mindenben igényeink szerinti, erre nekilátunk cikizni. Pedig a Blade Runner – a video élményt illetően – nagyon jól sikerült.

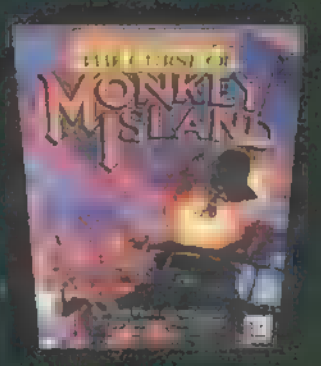


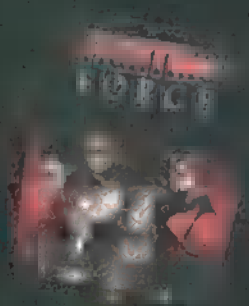
Los Angeles, 2019. Ronda egy hely (…lesz, ha megérjük), a Földről kitiltott replikánsok (tökéletes emberi másolatok) randalíroznak L.A. városában – lassan lejár működési idejük, s ki akarják deríteni, hogyan hosszabbíthatják meg életüket. Ray McCoy oszlopos tagja a

Blade Runner [illegible] feladata [illegible] et és [illegible] és [illegible] kell [illegible] S ez [illegible] ami [illegible] Sok [illegible] többféle [illegible] is hozzájuthatsz [illegible] nem [illegible] add [illegible] az [illegible] rózsét, vidd el [illegible] szolgálnak [illegible] nem [illegible] hogy az [illegible] nálad [illegible] során [illegible] rengeteg emberre [illegible] ned [illegible] van [illegible] masina. [illegible] és [illegible] tod [illegible] A [illegible] levő KIA-ban [illegible] ezt [illegible] ha [illegible] kattintasz [illegible] ki a [illegible] kat vál- [illegible] és [illegible] dik esz- közöd a filmből [illegible]

ALFA CD CENTER







20% - 50 %- 70%

! CD-ROM-ok féláron !

CSAK DEC 1. ÉS 15. KÖZÖTT (NYITÁSI AKCIÓ)

Há OLCSÓN akarsz vásárolni VADONATÚJ MINŐSÉGI játékokat, köztük A LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGOKKAL, látogass el üzletünkbe az Örs Vezér térre !!!

CÍMÜNK:

1148 Budapest, Örs Vezér tér

25. üzlet (az Ikea előtt)

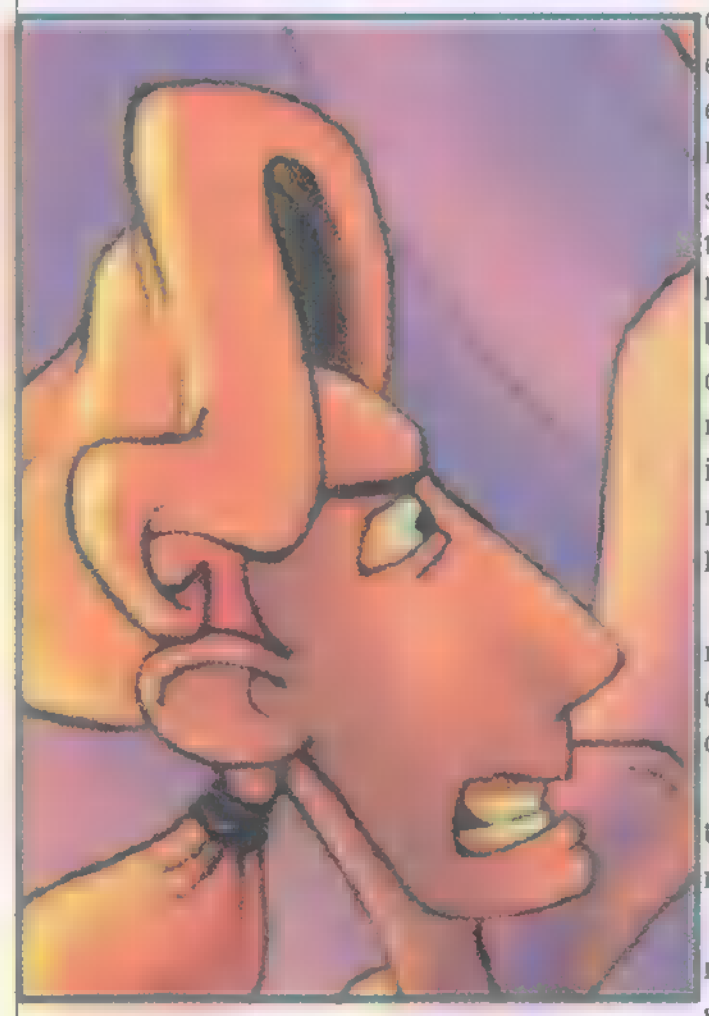
T.: 06-20 724-717

Game Port

ÁTOK VÁR RÁTOK!

Grafikailag tökéletesen rajzfilm, bár néha mikor a karakter eltávolodik vagy közelebb jön, eltorzulnak ■ pixelek, de nem vészes. Szenzációsak a tejszínhabszerű felhők és ■ tipikusan torz kinézetű tárgyak. A játék menet tökéletes, abszolút „lukasarc" stílusú. Vannak helyek, ahol kifejezetten megakadtam, de azért egy óránál tovább sehol sem ragadtam le. A történetet teletömték hihetetlen poénokkal, néhol egészen morbidak.

Az irányítás megváltozott az előző két részhez képest, s inkább csak azoknak irnám le, akik nem játszottak a Full Throttle-lal sem. Az egér kéz, egy tárgy használatára, megnyomására, felvételére jó. A koponya a vizsgálást jelképezi, ■ száj pedig mindazt, amit ezzel a testrésszel csinálhatsz (bizonyos korlátok között). Még valamire szeretném felhívni a figyelmeteket. A városban, a színházon, van egy óra. Egyik este arra lettem figyelmes, hogy gyanúsan együtt jár ■ szobám falán függő órával. Mikor ráklikkeltem, főhősünk bemondta az időt másodpercre pontosan. Tehát ■ Win95 órájával jár együtt, sőt ezenfelül minden félórában kongat! Ennyit bevezetésként, nincs más hátra, mint hogy jó szelet kívánjak és sok szerencsét: szükséged lesz rá…



hány tárgyon pirossá változik (figyelem, ezek nem minden esetben használhatóak!) – az ötletnek hála igen bonyolult lett a játék. Tehát, amikor piros, hosszan tartsuk lenyomva a bal gombot, ekkor egy aranyérme jelenik meg, három szimbólummal. Az első, a

„A kapitány naplójának. Hetek óta sodródom a tengeren ebben a mentőcsónakban. Vizem, ételem, reményem nincs, csak szerencsémben bízhatok, hogy még egyszer láthatom egyetlen igaz szerelmem, Elaine-t. Ó, bárcsak kiköthetnék már! De, mit hallok? Ágyúlövés! Egy hajóról jött, a közeli sziget erődjét bombázzák éppen. Már csak ez hiányzott, még egy sziget! Nincs szerencsém ezekkel az apró földdarabkákkal – ezzel sincs, mivel éppen most pillantottam meg a hajón LeChuck-ot, ősi ellenségemet, a zombi kalózt. A várban teljes a káosz, mindenki ide-oda rohangál kétségbeesetten, de… mintha ott… állna valaki. Nagyon ismerős – igen, ez ő, Elaine! Szerelmem láttán újra felcsillan remény! De vajon mit keres itt?

„Értsd meg, LeChuck egyszerűen nem tetszel! – szólt – Különben is, apám nem hagyná jóvá ezt a kapcsolatot."

„Gyere el velem, és én megteszlek minden élőhalott királynőjének!"

„Most?! Öö… nem lehet, öö… ma hajat akarok mosni! Te nem is szeretsz engem, mindent elvettél tőlem, az egyetlen férfit, akit szerettem, Guybrush Threepwood-ot."

Tudtam, tudtam, hogy szeret! Nem örülhetett sokáig, mert egy másik ágyú dörrent ekkor, de ez engem vett célba. Kicsiny kabinom elsüllyedt, engem kihalásztak, majd tömlöcbe vetettek. Majd folytatom az írást, amint tudom."

„Kedves naplóm! Miken mentem keresztül az elmúlt héten, el sem tudom képzelni, de mindent leírok legjobb tudomásom szerint. Miután bezárták az ajtót mögöttem, egy ágyú előtt álltam, amelyet egy kicsi kalóz kezelt bőszen. Megszólítottam, gondoltam rá tudom beszélni, hogy engedjen el. Minél többet beszéltem vele, annál gyanúsabbá vált.

„De hisz' te nem is vagy kalóz! Wally, ugye te vagy az?"

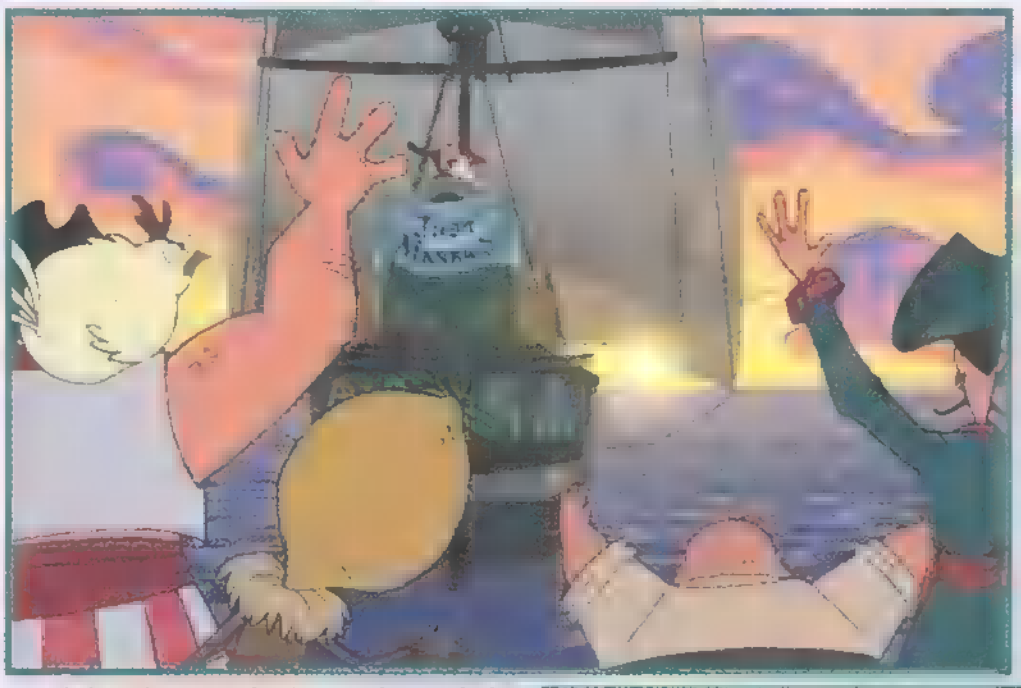
„Igen, Mr. Wood."

Utoljára ugyanilyen börtönben voltunk rabok, mint ez. Kiderült, hogy elvégzett egy „keresd meg LeChuck segítségével a benned rejlő kalózt" relaxa-gyorstanfolyamot. Adott nekem is egy kis olvasnivalót, s elmondta azt is, hogy LeChuck meg akarja venni Elaine szerelmét, ezért minden létező kincset összerabolt. Ezeket tartja a szomszédos szobában. Ha Elaine ekkor sem enged, akkor kénytelen lesz használnia új fegyverét a…

„Voodoo ágyúgolyót" – hallatszódott felülről. Meg kellett állítanom. Felvilágositottam Wally-t, hogy a kalóztan élő bukása, ezt annyira mellre szívta, hogy elbőgte magát és elhajította ■ műkampót a kezéről. Rögtön fel is vettem. Mindenekelőtt meg kellett állítanom az előretörő kalózhadat, ezért az ágyúval kilőttem az összes rohamosztagot. Ezután összeraktam a kampót és a falról leakasztott ágyútöltő rudat, így már elértem az ablak elé sodródott csontvázkart, ami még görcsösen tartott egy kardot. Mivel a gazdája túl sokat beszélt, belelöktem a vízbe. Behajolva a karddal elvágtam az ágyút tartó kötelet, és még egyszer elsütöttem az ágyút. Annyira beleremegett ■ hajó, hogy LeChuck leejtette az ágyúgolyót a kezéből – de nem történt semmi.

„Hú, Neptun minden hajójára mondom, ez közel…" – BUMMM – „…volt. Ááá!"

Mire magamhoz tértem, ■ hajó a fejetetejére állt, én pedig már a kincstárban voltam. Felkaptam egy zacskó ötcentest, alatta megpillantottam egy hatalmas gyémántgyűrűt. Fölkaptam és kimetszettem vele a hajó ablakát. A víz teljesen ellepte a hajó rakterét, de én szerencsésen kimenekültem. A parton megláttam Elaine-t. Most végre eljött az idő, hogy megtegyem azt, amire oly rég óta vártam.



„Elaine, én egy tolvaj vagyok, egy kalandor, egy hős, nincs nyakkendőm, de van…

„Guybrush, ne hasalj, mond ki, amit akarsz!"

„Hozzám jönnél feleségül?"

„Igen, IGEN!" Átnyújtottam neki ■ gyűrűt, amit találtam a hajóban. Rögtön az ujjára húzta.

„Nahát, milyen szép gyűrűd van, Elaine!" – mondta egy hang. Wally volt az.

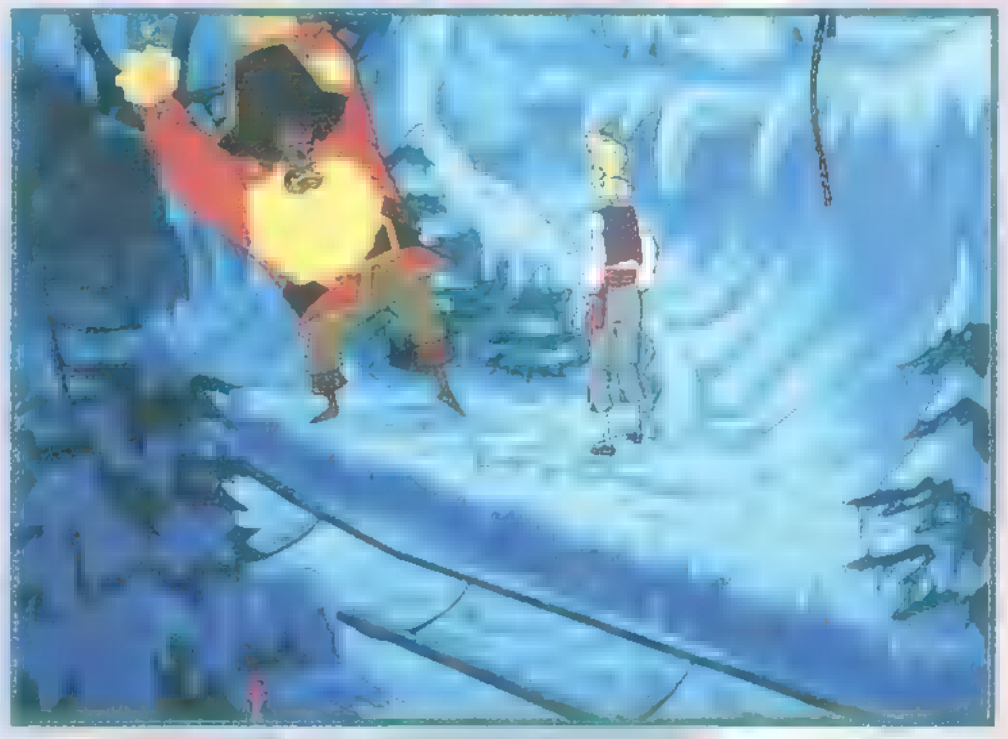
„Guybrushtól kaptam, az eljegyzésünkre."

„Tisztára úgy néz ki, mint az a gyűrű, amit LeChuck szerzett az egyik szigeten és valami förtelmesen gonosz átok ül rajta. De hát biztos vagyok benne, hogy azt a gyűrűt sose húzta volna föl az ujjadra. Hát akkor, viszlát az esküvőn."

„Guybrush, hogy tehetted?!" Már éppen meg akart volna ütni, amikor szerencsére, illetve szerencsétlenségre aranyszoborrá változott! „Muszáj kiszabadítanom!" – gondoltam, és máris munkához láttam. A városban járkálva megálltam a limonádés standnál. Kértem a fiútól, Kennytől egy italt, aki mármár gyanúsan sokszor hangsúlyozta, hogy náluk érvényben van egy ún. feneketlen bögre politika. Kiöntött egy kis lötytyöt az asztalon álló bögrébe, de amikor ki akarta inni az isteni nedűt, akkor láttam meg, hogy nincs feneke. „Én szóltam a politikánkról. A pénztártól való távozás után reklamációt nem fogadunk el!" Szemét kölyök. Ekkor láttam meg egy cédulát, amin ez állt: „Ha aranyszoborrá változott a menyasszonya, forduljon hozzám, a mocsárban megtalál!" Nahát, pont most, pont ez történt velem, ott a helyem! A mocsár bejáratánál találkoztam Murray-vel, ■ nagypofájú koponyával, akinek fő ideológiája, hogy ijesztően néz ki és majd elfoglalja a világot bla, bla, bla. A mocsárban egy felborult hajóban találtam rá a keresett hölgyre, akit csak egy hatalmas, kitömött krokodil nyelvének meghúzásával tudtam előhívni. Tőle rengeteg információt tudtam meg. Először is, megkérdezte, hogy eldugtam-e ■ szobrot.

„Izé… eldugni?"

„Te hülye, ott hagytad a parton egy kalózokkal tömött szigeten?!" Gyorsan visszarohantam, ám későn érkeztem: a hajó éppen akkor hagyta el a horizontot. A nőhöz visszatérve azt mondta, hogy szerinte csakis a Danjer Cove kalózai tehették. Fura szerzetek, senki nem látta őket és magas, sipító hangon szoktak ordítozni éjszakánként. Danjer Cove ■ sziget nyugati oldalán van, ott szoktak kikötni. Egyébként az átkot egy ugyanekkora, de jó erejű gyűrűvel lehet semlegesíteni. Ilyen gyűrű legközelebb a Blood Islandon található, tehát szükségem van egy térképre, egy hajóra és legénységre. Azt is tudom, hogy rengetegen félnek ■ Pollo Diablo bosszújától – ez egy hatalmas csirke és azokra fog lecsapni, akik megeszik kisebb testvéreit. Persze… Hasznos tárgyakra tettem szert még a hajóban. Egy ötcentes érme segítségével vettem egy doboz rágót és kihúztam egy tűt az egyik papír Voodoo babából („Hú, micsoda megkönnyebbülés!" – lélegzett fel a világ másik végében egy férfi). Városi bolyongásaim során betértem a színházba, ahol több érdekes dolgot találtam: a kabátról leszedtem a fehér hajtetveket és a kesztyűt. Az asztalról „kölcsönvettem" a varázsbotot, erejének segítségével elővarázsoltam egy hangutánzó könyvet a varázskalapból. Kutatásaim során megláttam egy bőröndöt, amin felfedeztem egy Blood Island matricát – tehát gazdája már járt ott! A színpadon találkoztam vele, de sajnos nem tudta megmondani, hogy hol van a sziget, az utazásokat általában ügynöke intézi, akit a Brimstone Clubban találok meg. Illa berek, náda kerek, azonnal odarohantam, de a portásfiú igen modortalanul tudomásomra hozta, hogy csak klubkártyával mehetek be. Zsákutca, egyelőre. Ellátogattam a borbélyhoz, pontosabban a borbélyokhoz, ugyanis hárman vezetik ■ boltot, három kalóz! Biztos voltam benne, hogy szívesen, önként velem fognak tartani, hogy segítsenek kalandjaim során. Vagy nem! Hogy ezek mennyit tudnak akadékoskodni? Az egyik követelte, hogy sértsem meg és győzzem le úri



párbajban, a másik nem hitte el, hogy van orrom a kincskereséshez, ezért azt mondta, hogy ha hozok neki aranyat, amit itt szereztem, akkor velem tart. A harmadikhoz hozzá szólhattam, mivel éppen egy vásárlót látott el: Rottingham kapitány volt az, a tengerek (szerinte) legszebb kalóza, ezért módfelett ügyelt arra, hogy el ne szúrja a haját fodrásza, aki csak egy könyv alapján volt képes hajat vágni. A könyv lapjait pedig egy kővel tartotta le, hogy megakadályozza a szél a lapokra vonatkoztatott mozgató erejét. Megragadtam a hajtetveket és ráraktam a fésűre. Mikor a fodrász meglátta, hogy Rottinghamet megtámadták a haj ördögei, drasztikus lépésre szánta el magát: egy metszéssel lekapta Rotti haját, és vele együtt kivágta az ablakon. Most már nyugodtam beszélhettem vele is. Arra volt finnyás, hogy nem vagyok erősebb nála. Mondtam neki, hogy erősebb vagyok, de ő bizonyítékot akart és nem ígéretet. Egy erőpróbán kell részt vennem, aminek lényege, hogy minél messzebb hajítsak egy farönköt. Persze, hogy egy fogpiszkálót sem bírok megemelni, úgyhogy inkább hajvágást kértem tőle. A székben ülve egy kicsit bizalmatlan lettem a fodrász szaktudását illetően. Megemeltem a széket az oldalán lévő karral és lerúgtam a papírtartó nehezéket. Egyenesen a zsebembe repült. Haggisnek, mivel így hívták, ki kellett mennie keresni még egyet. Ezalatt én addig huzigáltam a szék emelőkarját, hogy már könnyűszerrel ki tudtam szedni a plafonba fúródott ollót. Gondolni sem akarok arra, hogy kerülhetett oda. Leereszkedtem a magasból, de mielőtt még elmentem volna, felvettem a cukorkát a földről, majd az olló segítségével végigmyírtam a sövényt Kenny háza mellet. Egy orchidea került a kezembe, ami sziruppal keverve tökéletes hashajtót eredményez. Továbbvágva eljutottam egészen Danjer Cove fölötti szirtre. Egy fura táblára lettem figyelmes: „Kígyókereszteződés". Hogy micsoda? Hamar megtudtam: egy kígyó kapott be. Benne állva azon gondolkodtam, hogyan tudok én mindig ilyen helyzetekbe kerülni. Na, mindegy. Felvettem mindent, amit a kígyóban találtam: Fabriege tojás, helyfoglalási szelvény a csirke étterembe, egy kis tudós-maradvány és egy üveg juharszirup. Ezen utóbbival összekevertem az orchideát és kiöntöttem a kígyóba. Nem ízlettem neki, így kiköpött.

„Végre biztonságban! De miért emelkedik a part? Vagy én süllyedek?! Futóhomok!" Hát, hozom a formám! Egyetlen menekülési út egy lián volt, de ezt visszatartotta egy kis bot. Gyorsan leszedtem a szomszédos növényről a termését tartó tokot és egy nádszálat, ezeket összerakva tökéletes köpőcsövet kaptam. Megragadtam a zsebemben lapuló lufik egyikét és rákötöttem a papírnehezékként használt kőre. Ezt az együttest megfújtam, és egyenest a liánt tartó pálca fölé libegett. Kilőttem a köpőcsővel és megnyílt a szabadság útja.

Az öbölben megpillantottam a kalózok hajóját, de most nem volt időm velük foglalkozni, inkább felkerestem a városban a csirke éttermet. Természetesen volt asztalfoglalásom, sőt bizonyítékom is rá. A vendéglőssel beszélgetve megtudtam, hogy azért szúrta le a kedves vásárlót, mert reklamált a csirkéje miatt. Egyébként a Brimstone klub tagja, de elhagyta a tagságiját valamikor főzés közben. Csak egy másik vendég volt rajtam kívül – olyan magányosan üldögélt ott, gondoltam, jól esne neki egy kis társaság, pajkosan megpaskoltam, mire ő az asztalra bukott: a hátból egy hatalmas, fűrészes kés nyúlt ki. Szükségem volt rá, így hát kihúztam. Az előtte fekvő csirketetemben végre megtaláltam a hőn áhított klubtagságit. Beszélgetés közben feltűnt, hogy a vendéglős nem rendelkezett sok foggal, de az egyiket egy aranyból lévővel akarta pótolni. Megkínáltam a cukorkával, ami egyébként az „álkapocstörő" gúnynévre hallgatott. Ráharapott, mire egy kicsit kilazult az említett fog: előzékenyen megkínáltam rágóval. Milyen hatalmas lufikat tud ez fújni, ide tű kell! Durrrr! A robbanás mindenkit megzavart, főleg az aranyfogat, ami nagyot repült. Felkaptam és bemutattam Cutthroat Billnek, az egyik borbélykalóznak. A fűrészes késsel felmentem az erőpróba helyére, ahol elvágtam a rumoshordót tartó állványt. Nagy zörejjel odacsapódott az egyik gumifához. A kifolyt rumos sávot meggyújtottam a parton felszedett szikrával, mire az hatalmas dörrenés kíséretében felrobbantotta a rumos hordót. A robbanás ereje pedig kitépte a gumifát a földből és a farakás tetejére dobta. Ekkor szóltam Haggisnek, hogy készen állok a próbára. Bár inkább eldöntöttem, mint eldobtam, de azért jó messze ment. Háromból kettő megvan. A harmadik nagyon állta a sarat: szidtam az anyját, apját, ruháját, kutyáját, kocsiját, semmi. Nem volt más hátra, pofon ütöttem a kesztyűvel.

„Ez már kihívás – kiáltotta boldogan – irány a mező!" Fent elém pakolt három pisztolyos táskát és egy benjo-t. Humoros kedvemben voltam: „A benjot választom!" – mondtam félhangosan, csak úgy magam elé. „Jó." – hangzott a válasz.

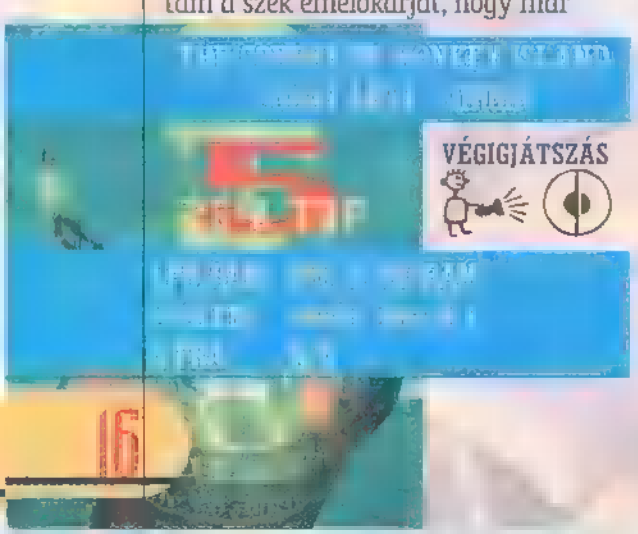
Kicsit idétlen volt a helyzet: ott álltunk egymással szemben egy-egy benjoval és párbajra készültünk. Feladatom az volt, hogy utánozzam a dallamait. Ha össze is jött, az utolsó menetben el kellett ismernem, hogy ő a jobb. Végső elkeseredésemben felkaptam az egyik pisztolyt és kilőttem a kezéből a benjo-t.

„Te lőtted ki a benjo-t?" – ordított.

„Nem tudod bizonyítani, lehet, hogy a fűből jött!"

„Tudod, sok olcsó, alattomos trükkel találkoztam már. De ez volt a legalattomosabb. Félreismertelek, te igazi kalóz vagy, veled tartok!" Remek, nem így terveztem de összejött. Akkor irány a térkép. Mindeközben tudtomon kívül az általam halottnak hitt LeChuck csizmáját kihalászta két hajós…

Most pedig nyomás a CD-re, ott folytatom – még jó sok van hátra a kalandból!



Game Port

RÉGI világ Új játéka

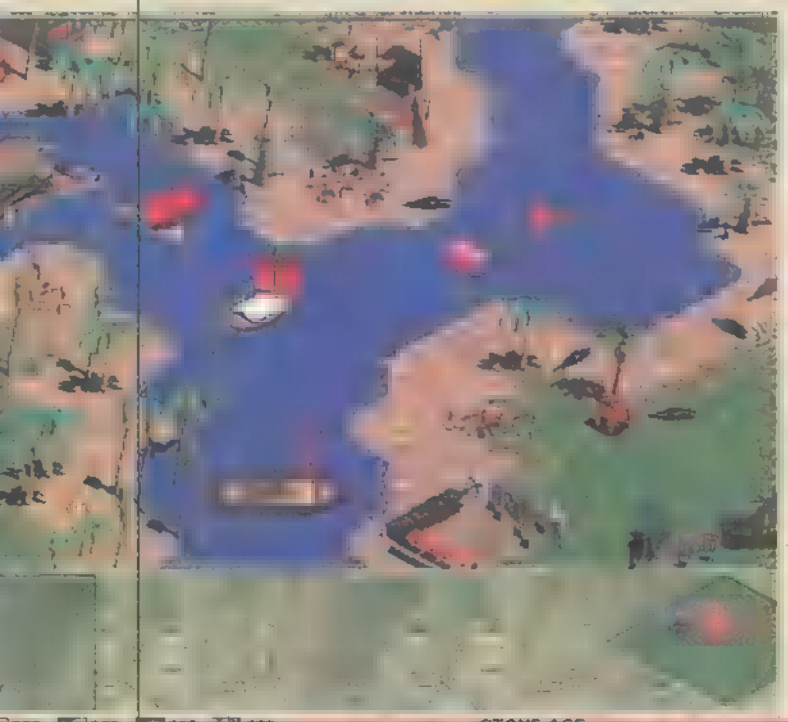
Zork – Grand Inquisitor

Raizold át a múlt térképeit!

Age of Empires

A Microsoft egyre jobban betörni látszik a játékpiacra. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a cég nevéhez fűződő játékok áradata, amelyek közül itt egy egészen színvonalas. Nemrég **Zongnak** *és* **Júpínak** *volt alkalmuk megcsodálni egy demót a legújabb siker-várományosról, vagyis az új real time stratégiáról, s akkor még csak imádkozni tudtak, hogy a végleges verzió legalább azt a szintet hozza majd. S lám, könyörgésük meghallgattatott…*

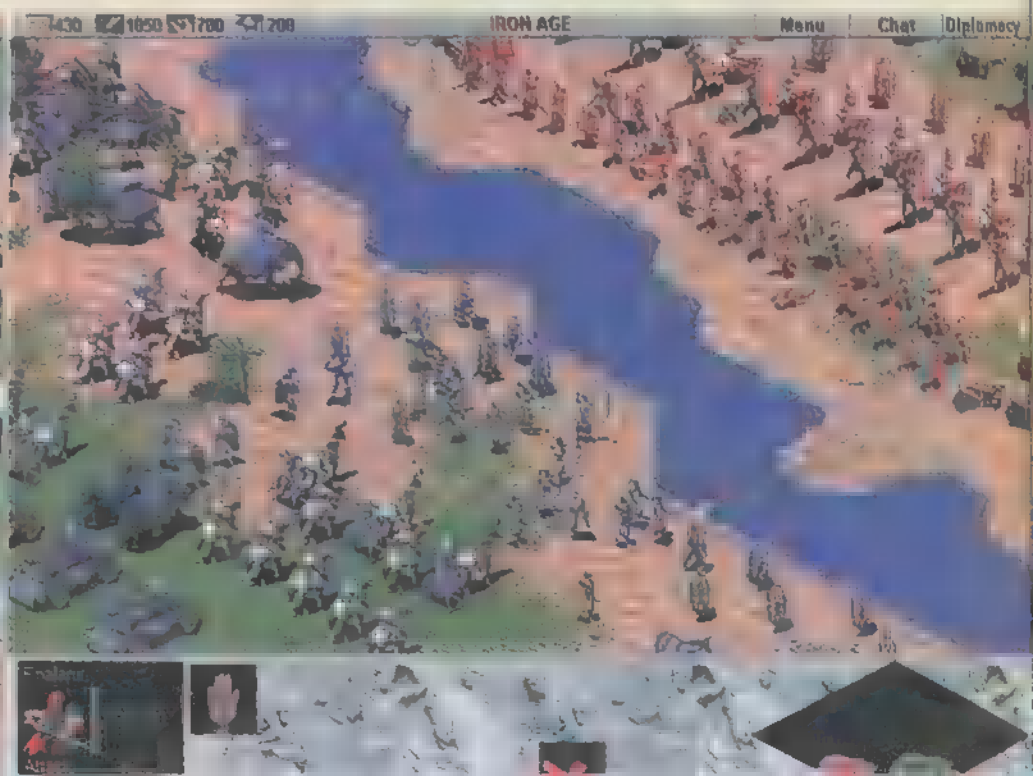
A téma és a kidolgozás egyaránt nagyon fekszik, annak ellenére, hogy már több alkalommal is találkozhattunk hasonló programmal. Első ránézésre úgy tűnik, mintha az „ecsetet" egyenesen a Ceasar 2 grafikusainak kezéből vették volna ki, ám mikor közelebbről megnézed a játékot, már komoly fejlődést tapasztalhatsz. A békés földművesek szalmakalapban takarítják be a termést az arany színben pompázó földekről, miközben tőlük csupán néhány pixelnyire egy hatalmas gályahajó színei csillannak meg a kétségbeesetten védekező lovasok vértjein. S mindemellett természetesen a két „sétálómagnózástól" zúgó, fülfedőnévvel ellátott érzékszervet is bombázza a hangfal élethű hangeffektekkel és dallamosnál dallamosabb audio trackekkel. A bámészkodásnak sajnos korlátokat szab az a rengeteg minden, amire oda kell figyelned, hiszen már az emberiség megszületésétől, az őskortól te irányítod maroknyi népedet, s útjukat egészen a vaskorig egyengetheted. Az emberiség nagy és nevezetes korszakain áthaladva számtalan küldetésben kell bizonyítanod, hogy rászolgáltál a bizalomra, melyet néped szavazott meg neked akkor, amikor vezetőjévé választott.



Minden misszió teljesítését (melyek nem feltétlenül a másik totális megsemmisítéséről szólnak) rövidke animáció zárja le, amely komolyan megdobja a hangulatot. Még mindig jobb, ha van néhány filmkocka hosszúságú anim, mintha egyáltalán nem lenne semmi átvezetés a feladatok között. Sajnálatos módon az ilyen jellegű képsorokat egyre inkább kezdik „elsumákolni" tisztelt fejlesztők. Na, de nézzük a lényeget, a játékmenetet.

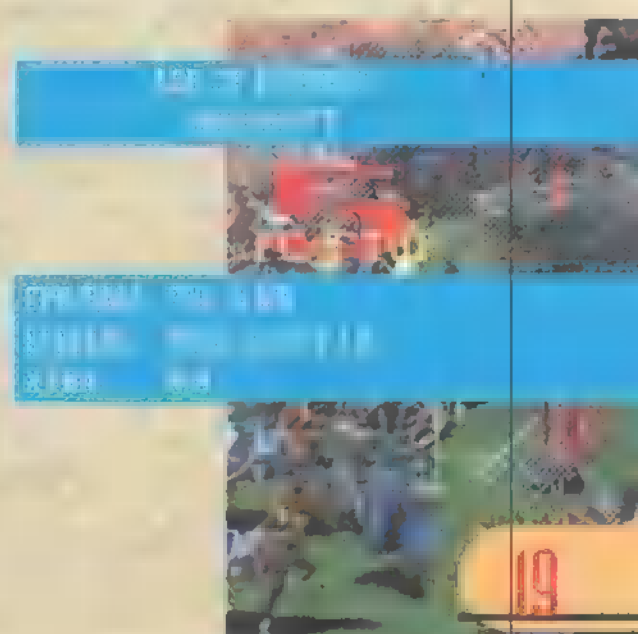
Egyszerre négy nyersanyaggal is gazdálkodnod kell. Az arany és a kő csak a fejlettebb korok alatt jut majd fontos szerephez, míg a fa és az élelem már a kezdetektől fogva meghatározza a „törzs" életét. A cuccok beszerzési módja elég sokszínű. Az élelem megszerzésére kínálkozik a legtöbb mód: lehet vadászni, halászni, bogyót gyűjteni, s néhány évezreddel később az önellátó életmód megszületése után farmokat telepíteni. Szerencsére nem kell sok „taszkot" pazarolnod a különféle dolgozók kiképzésére, minden feladatot egy speciális egység, a dolgozó lát el. Folyamatosan dolgoznak, csak a munkaváltáskor pihennek meg néhány pillanatra egy gyors „jelmezváltás" erejéig, amely többnyire a „lándzsa le, kapa fel" című előadást takarja. Időről időre egyre több építmény terve pattan ki a (h)őskor szülötteinek agyából, s lassan, de biztosan a képernyő közepét elfoglaló épülethalmaz elkezd falu, majd később városformát ölteni. Persze csak akkor, ha előteremted a szükséges cuccokat.

Minden „szintlépéskor" nézd meg az összes eddigi épületedet, hiszen legtöbbször rengeteg új ikon kerül terítékre az alsó soron. Ne aggódj, könnyen észre fogod venni a fejlődést, hiszen a kis kunyhók házakká növekednek a fejlettségi szint elérésekor. A „fejlettebb" technológia által garantált biztonságosabb élet (az oroszlánveszély már nem fenyeget, csupán egy dühöngő elefánt rohanhat keresztül az éjszaka közepén a házadon…) már lehetővé teszi, hogy komolyabban is elkezdhess a tudományok irányába kacsintgatni, amely meg-



felelő szinten döntő szerepet játszik a szárazföldi és vízi ütközetek során egyaránt. A harci szekereken, lovakon, elefántokon, vagy esetleg csak lábbusszal közlekedő katonák képzettségét és felszerelését emelheted egyre magasabb színvonalra. Természetesen nem maradtak ki az ókorban oly nagyon kedvelt katapultok és a legendás ballisták sem, melyek néhány fős íjász csapattal megvédve irtózatos pusztítást képesek végezni. Persze egy jól megtervezett, őrtornyokkal megspékelt városfal sokáig képes állni a sarat a gép támadásai ellen. Közelharcban leghatékonyabb minden kétséget kizáróan a falanx (és persze annak fejlettebb változatai), de a nehézlovasságot sem szabad lebecsülni. Kiválóan megfelel néhány alkalmatlankodó katapult kiiktatására. Az íjászok ugyan az ostromgépek megjelenése után már lesznek olyan jelentősek, de azért jócskán nyomnak még a latban. Ha már a katonaságnál tartunk, le kell, hogy szögezzem, hogy a hajók sokkal erősebbek a szárazföldi egységeknél. De szerencsére azon nem elhanyagolható tulajdonságuknál fogva, hogy vizet igényelnek maguk alá, az igazat megvallva a part menti bombázásokon kívül sok vizet zavarnak. Ám nemcsak úszó erődöket terveztek elődeink, hanem kereskedő- és halászhajókat is. A halak kipecázása hasonló a bogyószedéshez, csak éppen itt nem kis kosárkával, hanem a hajóval ingázik a törzs büszke proletárja. Ha sikerült legalább semleges viszonyt létrehozni bármelyik szomszédos néppel, akkor a „Ki igér többet?" vitaműsoron kívül még a kereskedelemre is lehetőség nyílik. Az elcserélt áruk szállításának hálátlan feladatát látják el a kereskedőhajók. A diplomácia nem kapott számottevő szerepet a programban, ez látszik a kidolgozottságán is. Az olyan alapdolgokon kívül, mint a háború vagy a béke, mást nem nagyon tartalmaz.

A stuff hangulata egyszerűen fenomenális. Minden zsibong a képernyőn, a víz csobog, a tűz szinte már hátborzongatóan élethűen recseg-ropog, a támadást jelző gongszó pedig még akár percekig visszhangzik a füledben. A lovak dühösen prüszkölve ügetnek a harci elefántok mellett, miközben a gályahajók evezői az ütemre hasítják a vizet. A mesterséges intelligencia, mely most már méltán viselheti az „intelligencia" nevet, sorozatos támadásai egy pillanatra sem engedik megpihenni az egeret markolászó kezedet. Szinte semmi komoly hibát nem fedeztem fel eddig a programban, a multiplayeres rész (mely a már jól megszokott formában ficereg) is játszhatóra sikerült. Ha bármilyen kérdésed van, esetleg elakadtál, nézz le a PC-X klubba, vagy emilezz. Ám addig is gyönyörködj a képekben…



Game Port

Száguldás, TOCA, szerelem...

Touring Car Championship

szimulátor (versenyes)

*Indy Car ide, Forma 1 oda, mindig azok az autós játékok tetszettek, amikben olyan verdákat kellett terelgetni, amik legalább kívülről hasonlítanak az utcai autókra. Akik olvasták az októberi PC-X-et, azok olvashatták az ECTS előzetesben, hogy Codemasters-éktől majd jön egy ilyen játék. **008**-as ügynökünk jelenti: jött, TOCA rövidítéssel! Pontosabban még nem a játék, hanem egy majdnem kész verzió, amit volt szerencséje nyúzni egy kicsinyt (mivel nehezen adtam ki a programot ■ kezemből, leszek oly ádáz, hogy néhol belepiszkítok a dolgozatba – ■ **Chaos**).*

A mostanában megjelenő játékokból úgy tűnik, hogy már cikinek számít, ha egy autós játék nem „Official Game"-je valamilyen autóversenyzésben érdekelt szervezetnek. Ezen játékot az RAC Britt Túraautó Bajnokság nevével fémjelezték. A következő taligákkal nyomulhatunk: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Vauxhall – leánykori nevén Opel – Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord, Nissan Primera. Win95 alatt fut, és izomból támogat minden 3D-s videókártyát, szerencsére nem csak a „sztárokat", hanem az olcsóbbakat is.

Be kell valljam, hogy érzelmeim kissé vegyesek. Van, ami nagyon tetszik, és van, ami nagyon nem. Kezdjük azzal, amik „nagyon ott vannak", és rengeteg munka feküdhet bennük. A versenygépek külső megjelenése, a hangok, a járgányok mozgása és a mesterséges intelligencia kiemelkedően jó. A mellékelt képek magukért beszélnek a grafikáról. Remélem, valahol itt a környéken most látszik az a kép, amin egy majdnem sértetlen, és ténykedésemet követően kissé megrokkant szürke Audi A4 látható. Ha igen, akkor mindenki húzzon közéjük képzeletben egy olyan vonalat, mint ■ mosóporreklámokban szokás, és írja szépen alá, hogy „előtte", és „utána". Ha lehet, akkor esztétikus neonzölddel. Köszi.

A napos, esős, viharos és havas időben teljesen más effektek jelennek meg. Ha nedves az idő, akkor látható az autók által felvert vízpára, ■ aszfalton ■ visszatükröződnek a féklámpák és a fényszórók fényei, működnek az ablaktörlők. Egy-egy ütközésnél horpadnak, törnek ■ autók – nekem sikerült elhagynom már a motorháztetőt és az elsőalsó terelőszárnyakat is –, törnek és kialszanak ■ lámpák. Ha sikerrel letarolunk egy kanyart jelző táblát, akkor az a becsapódási sebességünktől függően darabokra szakad, vagy csak eldől. 3DFx-en előbújik a „becsillan a nap ■ kamerába" effekt, a hátsó és a hátsó-oldalsó szélvédőre éppúgy felírásra kerül a nevünk, mint a nagyoknak (ez a dög nem fogadja el a versenyző nevében a „." karaktert, mínusz 20 pont Codemasterséknek), szóval megy az üveggyöngyösztás ezerrel. De hát az ilyen apróságok miatt tudnak tetszeni a játékok. Persze mindehhez nagy mértékben igénybe veszik a 3D gyorsítók nyújtotta lehetőségeket is (így igaz: ■ legalacsonyabb grafikai részletességgel, fapados hangokkal, még P200-on is játszhatatlan – Mr. Chaos)

A hangok döbbenetesen élethűek, ha sikerül elkapnunk egy-egy kerékvető kőszegélyt, akkor olyan rázkódó-dübörgő-pattogó hangok hallhatóak, hogy az ember észvesztve próbálkozik lekászálódni róla. Ha sikerül landolni valakinek a hátuljában, akkor ékes puffanás, üvegcsörömpölés hallatszik, és az egész „nagyon" térhatású, minden onnan jön, ahol ■ „bodicsek" volt. Nem tudom, hogy ezeknek a verdáknak a motorja a valóságban is ilyen hisztérikus porszívó magasságokban sivít, avagy sem, de a játékban azt teszi. Az autó mozgása leginkább a kormány mögül nézve élethű – nagy fékezésnél bólint ■ gép, ha sikerült lefutni a fűre vagy a kavicságyra, akkor ugrik, farol, rázkódik az autó. Repkednek a fűcsomók, szétspriccel a kavics. Ha valaki már látott TV-ben ilyet, fedélzeti kamera közvetítésében, vagy ne adj' isten maga is zúzott már meg autót, akkor tudja, hogy milyen hátborzongatóan élethű ■ dolog (nem egyszerűen élethű: tökéletesen az – Mr. Chaos).

Az AI-ről, azaz ■ mesterséges intelligenciáról inkább mesélek egy kicsit. Éppen az időmérő köröket futottam, mikor bal hátulról kaptam egyet a Honda oldalába egy piros Vectra-tól. A gépem csúszkálni kezdett, de sikerült ellenkormányzással megfognom. A dög nem tudott megelőzni, úgyhogy szépen összeszorulva mentünk előre. Gondoltam, megbüntetem, és ■ közelgő jobb kanyarban szépen hagytam egyenesen továbbmenni az autót, amivel támadómat beküldtem homo-

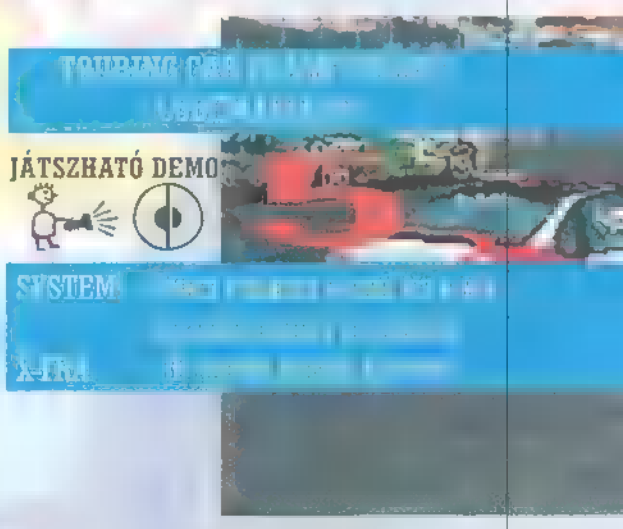
kozni a kavicságyba. A jól végzett munka tudatában hallgattam a kavicsok zörgését. Nem fogjátok elhinni! A következő kanyarban utolért és törlesztett! Hátulról ezerrel belém jött, ettől én lenyomtam egy tripla leszúrt fetrenbergert. Mire lekecmeregtem a fűsávról, addigra beért a fél mezőny. Én ugye ott bénázok a szélen, mire az engem beérő Volvo egyszerűen LEVILLOGOTT! Dudaszó, fénykürt! Állati! Ilyet autós játékban még nem láttam. Nagyon tetszett, hogy az időjárás a „kon-

kurenciára" is hatással volt. Napos időben úgy elvertek, mint a kétfenekű dobot, de esőben nem volt esélyük ellenem (szintén csak helyeselni tudok, esős időben félősebbek, kis kockáztatással simán otthagyod őket – Mr. Chaos).

Ennyi méltatás után pár szó arról, ami nem tetszett. A rajt után elkerülhetetlen a lökdösődés. Így van ez a valóságban is, a játékban is. Az utóbbiban viszont jobb messzire elkerülni a testközelséget a többiekkel, mert a közelharcban mi kipördülünk az olyan súrlódásoktól, amiktől a többiek kis szitálás után simán mennek tovább, rettenetesen bosszantott (nos, én nem így tapasztaltam: ha ügyesen ellenkormányzol, s vadul kezeled a volánt, az első kanyar után utolsó helyről simán feljöhetsz akár a hatodikra is – Mr. Chaos). Hiányoltam a visszapillantó tükröket, mert az a megoldás, hogy egy külön gomb nyomva tartásával látjuk, hogy mi történik mögöttünk, egy már a fentebb említett „semi contact" helyzetben, vagy kanyarban használhatatlan (egyetértek – megbolondultam, mikor csak a hangját hallottam az ellenfélnek, aki épp jobbról előzött – Mr. Chaos). Az autók belső terei olyanok, mintha elfelejtették volna befejezni őket. Egy homályos, szürke-fekete pacni az egész.

Lehet, hogy a Touring Car-ban szentségtörés az ilyesmi, de nekem rettenetesen hiányzott a kézifék. Egy-egy megcsúszásos helyzetben, ahol simán lehetett volna korrigálni a kocsi hátuljának belendítésével, őrülten kapkodtam a „space" után, mert mindig oda konfigurálom a kéziféket, de itt csak vidám dudaszó volt az eredmény. Ha valaki automata váltóval játszik, akkor tapasztalni fogja, hogy a fékezés és a hátramenet gombja ugyanaz. Ha megállt az autó, akkor egy szempillantás alatt őrült tolatásba fog kezdeni, ha az ember nem figyeli a sebességmérőt (ez tényleg zavaró, pláne, amikor megpördülsz, s egy pillanat alatt akarod hátramenetbe tenni a kocsit – Mr. Chaos).

Kicsit úgy érzem, hogy a Kód Mesterei nem tudták eldönteni, hogy szimulációt, vagy arcade-et akarnak csinálni: a játék rejteget „titkos" autókat, pályákat és vezetési módokat is. Lehet, hogy sokan megköveznek majd érte, de úgy érzem, hogy sok olyan animációs elem, amit a játék felvonultat – repülőgép húz át a pálya felett, hőlégballon emelkedik fel, stb. –, már meglehetősen elcsépelt, és ezért kissé talmi csillogást kölcsönöz. Persze ezen apróbb „nyafijaimat" bőségesen ellensúlyozzák a fenti pozitívumok (az eddigi legjobban sikerült autó-szimuláció, amivel valaha játszottam, kíváncsi vagyok a UBI Soft Forma 1-ére és a Kalisto-féle Ultim@te Race-re – Mr. Chaos).



NA TESSÉK!
NINCS MÉG 3D GYORSÍTÓKÁRTYÁD, ÉS ÁCSINGOZVA NÉZED, HOGY MILYEN ÁLLATI JÓ GRAFIKÁJA VAN PÉLDÁUL A FENTI PROGRAMNAK. PEDIG HA TUDNÁD, HOGY A
PC-X CLUBBAN 3DFX KÁRTYÁKKAL
FELSZERELT GÉPEKEN JÁTSZHATSZ, RÁADÁSUL HÁLÓZATBAN!
A DÉLI PÁLYAUDVARNÁL – 1012 BUDAPEST, MÁRVÁNY U. 17. BEJÁRAT AZ ALKOTÁS U. FELŐL.
BEJELENTKEZÉS ÉS INFO: 156-0691, 156-8291 VAGY 156-0337, 343-46 HELLÉK

NEM

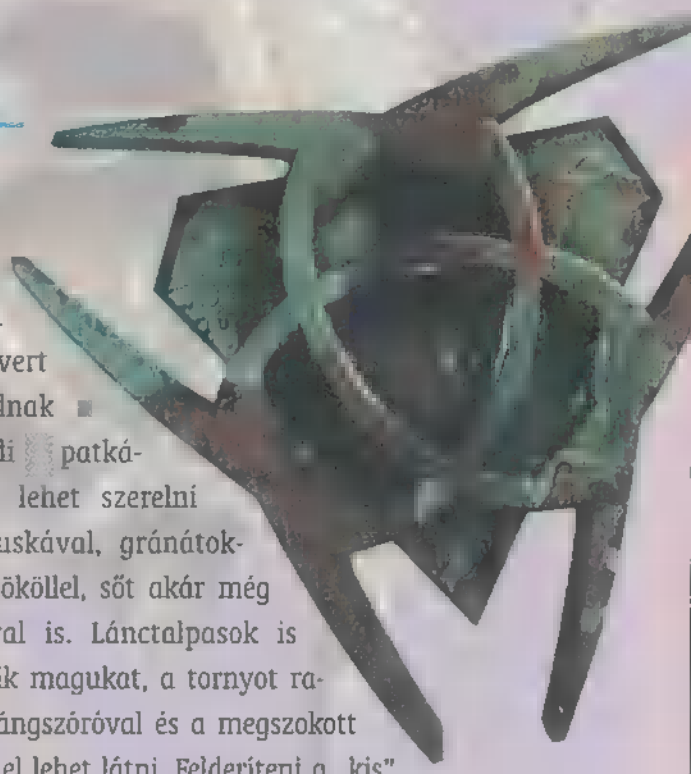
hódítja meg a világot!

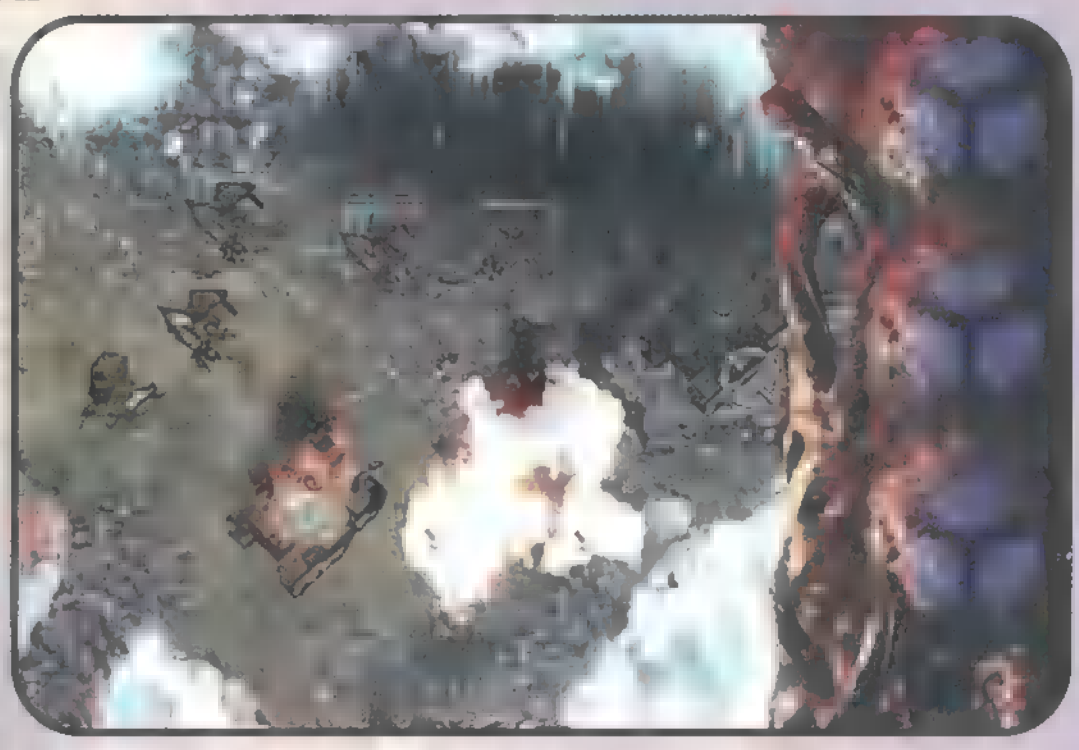
Conquest Earth

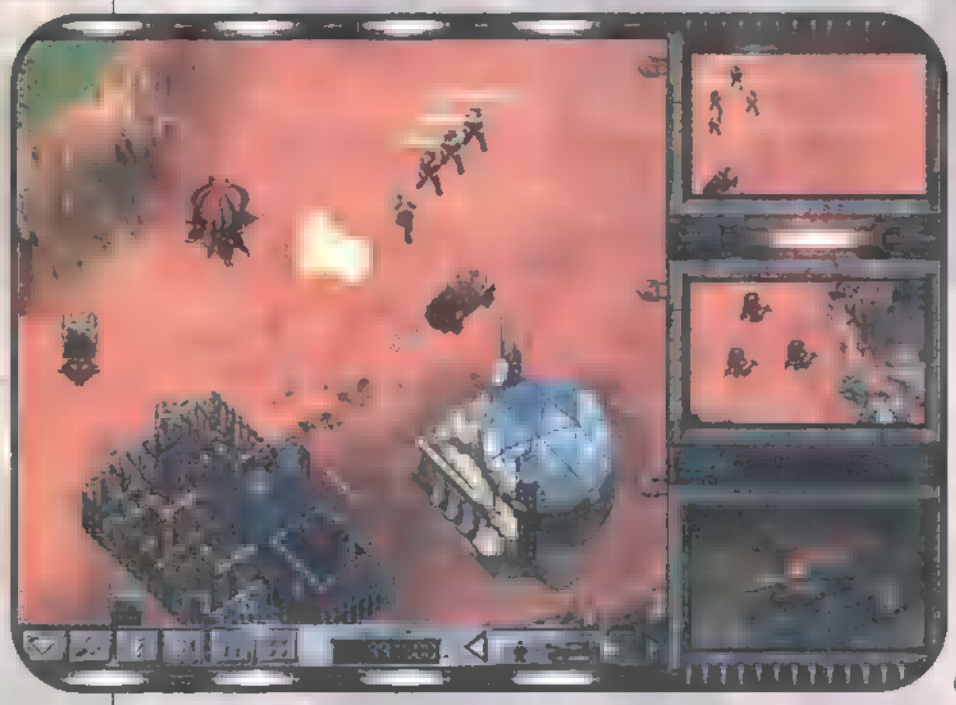
Egyre inkább kezdik azt hinni a tisztelt „gamezvállalatok", hogy a szép külső mindenért kárpótol. Hmmm, ha jól belegondolunk, néhány esetben valóban igazuk van, de itt most a játékprogramokról van szó… **Zong** *és* **Jupi** *háborog.*

Manapság annyi real-time stratégia köntösbe bújtatott próbálkozás lát napvilágot, hogy nem csoda, ha megjelennek a selejtek is. Azokat nem is sajnálja ember, sőt boldogan dörzsölgeti a markát, örül, amiért nem adott ki sok ezer creditet az erre méltatlan stuffért. Sajnos azonban vannak olyan, alattomosabb gamék is, melyek első látásra szinte tökéletesek, s csak néhány órai játék után derül ki, hogy mekkora bukás is a cucc. Egy ilyen „pénztárcába lopakodó" fajtától szeretném megóvni a tisztelt nagyérdeműt. A két CD terjedelmű, földön kívüli inváziót feldolgozó játék ugyan eleinte még kecsegtet némi reménnyel – miután majdnem infarktust kaptál gépigények láttán, ne törődj semmivel, csak válaszd ki, melyik oldalt szeretnéd képviselni a küldetések folyamán, már indul-hat is a móka.

Komplexebb feladattal az elején nagyon érdemes próbálkozni, mert seperc alatt megjelenik mindenféle csúnya felirat, mint pl. You lose, stb. Kis töltögetés után – mely alatt a kijelző olyan idétlen, hogy semmit sem lehet leolvasni róla – meg is jelenik a szépen megrajzolt játéktér, s már éppen kezded azt kérdezgetni magadtól, mi is a bajod ezzel játékkal, amikor megpróbálod irányítani valamelyik katonádat. „Mé' nem megy odébb ez az idióta?" – lehet az első reakció. Csak nem megcserélték az egérgombokat? De bizony. Miért is követné a program az eddig megszokott kezelést, esetleg még praktikus lenne. Sebaj. Röpke két-három nap alatt át lehet szokni (nekem ennyi idő kellett). Ám ekkor jön még csak a java: folyamatosan halálsikolyokat hallasz a távolból, s nem érted, hogy miért nem védekeznek embereid? Ne aggódj, én is így voltam vele. Elárulom a titkot: parancsba kell adni embereidnek, hogy ne álljanak egy helyben, hanem visszalőjenek, miközben messze nem barátságos szándékú lézersugarak nyaldossák testüket. Elismerem, hogy a valóságban egy katona mindig csak a parancsra cselekszik, de ez azért túlzás… még jó, hogy nincs pelenkázás parancs. A többi escort, defend, attack, seek&destroy, hunt stb. funkció használata is körülményes. Számtalan esetben mire kiadod parancsot, már régesrégen meghalt mindenki. Persze csak tieid közül. A rendelkezésre álló haderő megfelel követelményeknek, minden típus képviselteti magát. Védelmi feladatokat géppuskafészekre, illetve S.A.M. site-okra bízhatunk. A gyalogosok a homokzsákok mögé húzódva növelhetik szinte minimális túlélési esélyeiket. Több fegyvert is használnak „szárazföldi patkányok": fel lehet szerelni őket géppuskával, gránátokkal, páncélökölllel, sőt akár még lángszóróval is. Lánctalpasok is képviseltetik magukat, a tornyot rakétákkal, lángszóróval és a megszokott löveggel is el lehet látni. Felderíteni a „kis" motorral és a masszívabb páncélozott dzsippel lehet hatékonyan. A levegőt is uralhatod Harrierekkel vagy Hind helikopterekkel, persze nem biztos, hogy sokáig. A hírszerzést a műholdak mellett Bond leszármazottja, kém látja el. Az idegenek fegyvertára közel sem ekkora, de ők szakítottak a hagyományos építgetéssel, s egyszerűen csak átalakulnak kívánt járműszerűséggé. Az épületek használata egyértelmű, csak annyi változott, hogy a fő épület az erőmű lett.







Nagyon sajnáltam, hogy egy ígéretes játékot sikerült ilyen remekül elszúrni. Én sokat adok a játszhatóságra, s ez, hogy enyhén fogalmazzak, nem éppen program erőssége. Hiába a szép grafika és nem rossz történet, sikerült elvenniük a kedvemet egésztől. Kár érte, mert látszik, hogy sok meló fekszik benne.

Game Port

Terminátor feeling

Earth 2140

Az év, mint a címből is kiderült, 2140, a történet a szokásos: háborúk söpörtek végig a Föld felszínén, mindenki meghalt. A túlélők két csoportja **Zong** *és* **Jupi** *vezetésével harcol a megmaradt rádióaktív sárgolyóért…*

A program egészének kialakítása (talán nem is véletlenül) a Terminátor filmek és könyvek hangulatát idézte fel bennem. A fantasztikus hangulatot főleg az atomháború utáni kietlen táj és a rohangáló androidok tömkelege hozta létre (rögtön bele is fogtam egy régi terminátoros könyv újra olvasásába…). A játék maga azonban nem sokat változott egy RedAlert-féle klónhoz képest. Aki híve a kézzel rajzolt grafikának, az most sem fog csalódni, ámbár szerintem az e fajta stílus felett egy kissé már eljárt az idő. Tucat számmal készülnek hasonló játékok úgy, hogy egyikük sem nyújt semmi igazán újat. A valósághűség teljesen alapfokon leledzik, azaz csupán egy alacsonyabb és egy magasabb hely van, s semmi extra domborzat (tegyük hozzá: a német fejlesztőcsapat által készített program még szeptemberben került a boltokba, csak a honosítások késnek). Az egységek mindenütt azonos sebességgel haladnak, és mindegyikük mindenhol képes haladni. Persze most mindent a Total Annihilationhöz hasonlítok, ami nem kedvez a konkurenciáknak.

A robbanások viszont kifejezetten tetszettek. Nagyon mutatós, ahogy a csata közben „konervatív" módon lángol minden, s a keletkező tüzek sebzik a katonákat. Az alakulatok választéka miatt nem érheti szó a software-ház elejét, negyvenöt gyilkológép és huszonhárom épület segítségével pusztíthatjuk még jobban ki a világot. A két oldal technikai fejlődése ebben az esetben sem halad azonos irányba. Az UCS mérnökei inkább ■ robotizálás hívei, ennek következményeként jöttek létre a különféle lépegetők és a kísérteties, csontvázszerű androidok. Légi kötelékeiknek a fejlett antigravitációs technológia képezi az alapját, a tengereken főleg a víz alatt közlekedő tengeralattjáróik szólnak bele az ütközetekbe. Az ED tervezői viszont maradtak ■ antikosabb design-nál. Szárazföldi erőit az androidok mellett a tankok különféle változatai képezik, az ED légterét harci helikopterek uralják és védelmezik. Ez az oldal gyakorolja ■ nagyobb hatalmat a tengerek felett is, hiszen kevés dolog van, amit egy csatahajó ne tudna ■ tenger fenekére süllyeszteni.

Jópofa kis játékkal fognak majd előrukkolni Karácsony tájékán. Ugyan messze nem lesz olyan nagy durranás, mint ■ „nagyok", de azért el lehet majd vele tölteni jó néhány órát (hat játékos hálózati lehetőség is csak ezt segíti majd). A nyelvi akadályok leküzdése érdekében töviről hegyire magyarítják a programot, tehát nemcsak a kézikönyv, hanem a játékban olvasható szövegek, sőt a hangok is anyanyelvünkön szólnak majd. Kíváncsian várom, mit tudnak összehozni a srácok, mert hangok magyarításával még nem találkoztam. A programot a német illetőségű Topware magyarországi képviselője, a Travelbox-Hungária forgalmazza (Tel.: 06-37-315-905).

Earth 2140 játék!

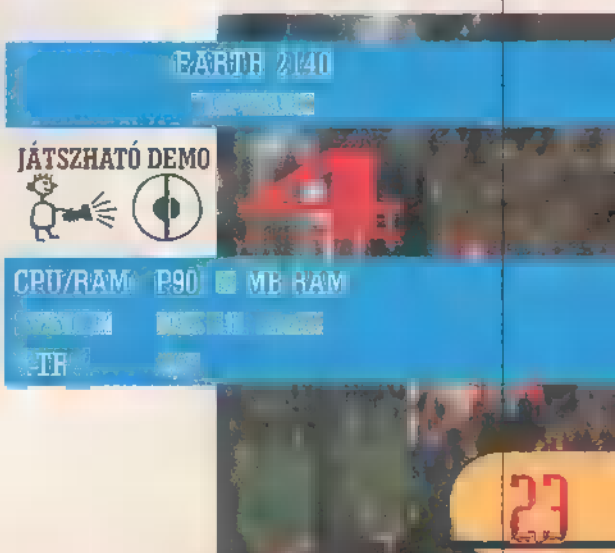
Egy bomba jó bőrdzseki a főnyeremény!

Csak egy kis kutatómunka kell hozzá: melyik régebbi számunk CD mellékletén volt megtalálható az említett program játszható verziója?

1. helyezett a dzseki mellé még egy magyar verziójú Earth 2140-et, egy pólót és egy egér alátétet,
2. helyezett a magyar verziójú Earth 2140-et, egy pólót és egy egér alátétet,
3. helyezett a magyar verziójú Earth 2140-et,

4-10. helyezettek pedig 1-1 egér alátétet nyerhetnek!

Beküldési határidő: 1997. december 31. 23 óra 59 perc 59 másodperc.
Címünk még mindig: PC-X Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.



Game Port

Ez a harc lesz a végső? Close Combat 2: A Bridge Too Far

Valahogy nem tudott igazán sikeres lenni a Close Combat: talán a Microsoft címke riasztott el sokakat, pedig Ivan véleménye szerint briliáns stratégiai játék volt. Az utód pedig máris itt dörömböl az ajtón.

Igaz, hozzám még csak a béta változat ért el, de már teljesen játszható állapotban. Mint a címéből is kiderül, az Operation Market-Garden eseményeit dolgozza fel, mind német, mind szövetséges szemszögből. A stratégiai cél az öt, kulcsfontosságú híd ellenőrzése. Ezen cél elérésében igen precízen megalkotott csapatok és fegyverek segítenek. A jól bevált játékmódszeren szerencsére nem változtattak. Természetesen finomítottak elég sok mindent, bár ■ harckocsik mozgása eléggé idiótán néz ki. Sebaj, a béta állapotnak tulajdonítom a jelenséget, hogy például elég nehezen mászik ki a patakmederből.

Most némi hozsannázás következik, de egyszerűen nem lehet rosszat mondani a játékról. Kifejezetten használható a Tutorial rész (ami elég ritka), végig vitele után a legkezdőbbek is sikerrel vehetik fel a harcot a gaz ellennel. Ha akarod, egy csata, ha akarod, az egész komplex hadjárat vár rád. Minden csata előtt felvehetsz saját törzscsapataid mellé segéderőket, ■ megadott utánpótlási pontok összegéig. A nagyobb tűzerejű egységek elég drágák, de roppant hatásosak. A németeknél a Machinegewehr-42 (MG-42) géppuska a standard gyalogsági géppuskás egység: roppant hasznosak, kellemes tűztámogatást nyújtanak a fronton. Az angolok a Bren géppuskát használják ugyanerre, míg az amerikaiak az 0.30 M1919A4 géppuskát. Illik némi gyalogsággal fedezni ezeket, mert egy közelharc (bizony, szuronycsata is előfordulhat!) során nem képesek védekezni. A németek Sturmgrenadier egysége például szerintem a legjobban használható gyalogos egység az egész játékban – brutális fegyverarzenált cipelnek magukkal, nem hagyták otthon a géppuskákat, karabélyokat, kézigránátokat, akad némi Panzerfaust és robbanóanyag is náluk. Ha elég közel engeded az ellenséges csapatokat hozzájuk (a Hide funkció használata ajánlott), néhány kézigránáttal és géppuskasorozattal villámgyorsan rendet teremtenek. Egyetlen hátrányuk, hogy elég drága a beszerzésük. Az angolok a Rifle egységeket használják, bár azok messze nem ilyen sokoldalúan felszereltek. A vezetőjük kivételével (aki egy Sten géppisztollyal hadakozik) öreg 03 Enfield lőfegyvert és kézigránátokat cipelnek magukkal. Az amerikaiak hasonlóan erősek, csak M1 Garand és Thompson (a jó öreg „Gitár") fegyverekkel felszerelve. A páncélosok elleni harcra a németek Panzerfaust illetve Panzerschrek csapatokat alkalmaznak, míg az angolok a PIAT, ami barátaink az ismerős Bazooka-teameket kedvelik. A lángszóró is megtalálható mindenkinél, meglepően hatékony fegyver, persze elég közelről. A tüzérségi támogatást különböző kaliberű aknavetők jelentik, 3 inch (angol), 60 mm, 81 mm (amerikai) és 8 cm (német) csőátmérőkkel: hatásuk nagyjából megegyezik. És végül ■ felderítők, akik a szemei és a fülei minden csapatnak. Igazi előnyük csak a rejtőzködés, hiszen könnyű fegyverzetükkel (géppisztolyok, kézigránátok) és kis létszámukkal (3 fő/egység) nem képviselnek túl nagy támadóértéket.

A páncélosokat német oldalról a standard Panzerkampfwagen-sorozat (Pz. III., -IV., -V. Panther, -VI Tiger, Königstiger), a StuG rohamlövegek, vadászpáncélosok (Hertzer, Jpz IV, Jagdtiger, Jagdpanther) fél-lánctalpasok és a felderítő kerekes járművek adják, bár a kedvenc támogató páncélosom, a Brubmbar nem szerepel. Valószínűleg nem vett részt az igazi csatában sem, hiszen csak olyan egységeket használhatunk a játékban, melyek az igazi csatában is szerepeltek! Az angolok és az amerikaiak a standard M4 Sherman különböző változatait, M5 Stuart könnyűpáncélosokat, fél-lánctalpasokat használnak. Felbukkannak a különböző légvédelmi, páncéltörő és gyalogsági támogató ágyúk is, borzalmas pusztítást okozva.

A csapatok ■ házakba bevonulva eredményesebben tudnak védekezni, remek rajtaütéseket lehet így megtervezni (elbújtatsz egy Panzerfaust egységet, megvárod, míg az ablak alá ér a Sherman, aztán bumm!), és persze elég nehéz kilőni őket. Az sem mindegy persze, hogy egy magaslatról lövöd a nyílt mezőn araszolgató angol ejtőernyősöket, vagy felfelé tüzelve akarod leszedni azt az átkozott MMG 42-es géppuskát, mert a szintkülönbségeket is beleszámolja a lövések hatékonyságába. A durvább fegyvereket (pl. páncélököl, légvédelmi ágyú) nemcsak eredeti célpontjuk ellen bevethetőek, hanem kiválóan alkalmazhatóak épületek rombolására, géppuskafészek kilövésére. Ezzel teljesen élethűen modellezik a valós történéseket. Nincs sikeresebb házostrom, mint amikor a benn lapuló SS-katonákra két PIAT rádönti a falat, majd a maradékot a rohamozó ejtőernyős szakasz szitává lövi. Kivéve, ha a ház mögött egy Pz. IVH lapul, és 2 méterről megszólal a 75 mm-es lövege. Kellemetlen, de teljesen szokványos esemény, ugyanis a csapatok igen eredményesen tudják kihasználni a terep által nyújtott takarási lehetőségeket. A hadvezér sosem lehet teljesen biztos abban, hogy ■ következő sarkon néma csönd, vagy három szakasz német nehézgyalogos várja. Kifejezetten hasznos taktika ■ házról-házra való szökdécselés, illetve nyílt terepen a sövények takarásában kúszás-mászás. Igen fontos szerepet töltenek be a különböző páncélos egységek. Már amikor vannak, persze. Hatásosan képesek támogatni ■ gyalogság támadását, házrobbantgatás, miegymás – viszont ha nem bújtatod el, s jön az ellenpáncélos, akkor nagyot durran és elhallgat. Nagyon fontos, hogy Te lőj először, főleg ha csak egy használható páncélosod van, mert lángszóróval vagy páncélökölllel sokkal nehezebb kilőni a harckocsikat. Arról nem is beszélve,

hogy a gyalogos páncélos elhárítók sokkal sérülékenyebbek, és a fegyverük is csak kellemetlenül közelről működik.

Kifejezetten ajánlott hátulról lövöldözni ■ páncélosokra, páncélzatuk ott sokkal sérülékenyebb. Ez a harcmodor hatványozottan igaz az eléggé gyenge Pz. III-asokra, hiszen kis kaliberű lövegük (50 mm) szemből elég nehezen lövi ki a Shermanokat. Ha már itt tartunk, nem ajánlatos a rövid csövű StuG III-asokat harckocsik ellen küldeni, mert semmi esélyük sincs túlélni a találkozást. Kifejezetten gyalogosirtásra találták ki őket, arra viszont tökéletesek. A hosszú csövű StuG IIIg, illetve a StuG IV 75 mm-es löveggel, lapos felépítménye miatt (így kis célprofilt mutatva az ellenségnek) kifejezetten hatásosan cincálják szét az Achilleseket. A két legjobban bevált harcmodor a ház sarka mellé, a főútra merőlegesen beállni, majd a gyanútlanul előre törtető Shermant oldalba lőni (ahol köztudottan vékonyabb a páncélzat), illetve nyílt terepen a sövény/istálló/kerítés mögé bújva lövöldözni. Sok védelmet a sövény nem ad, de nem vagy csak nehezebben veszik észre vadászunkat.

Az aknavetők helyes alkalmazása rengeteget segíthet egy-egy tűzfészek kipiszkálásában. Kissé pontatlan, de ha eltalálja a célt, akkor derekas pusztítást végez. Volt olyan csata, ahol csak ezzel tudtam kiemelni egy német 88 mm-es légvédelmi üteget anélkül, hogy lemészároltattam volna a fél hadseregemet. Benn figyelt egy Y alakú útkereszteződésben, a falu kellős közepén és persze folyamatosan tüzelt a felbukkanó derék ejtőernyőseimre. Rohamozni semmi értelme nem volt, mert a gyalogság is támogatta, de kis türelemmel ellátva megvártam, míg be nem lőtte magát aknavetőm.

Ezek után az általam helyesnek vélt taktikákról beszélnék. Ismét csak dicsérni tudom a programot, hiszen a jó öreg C&C-s taktika (összeszedek mindenkit, aztán előre!) abszolút hatástalan. Inkább azt mondanám, hogy az nevet utoljára, aki először lőtt. Egy derekasan elhelyezett, három géppuskás rajtaütés garantált sikerrel kecsegtet, miután ■ megtámadottak felét eliminálja néhány másodpercen belül.

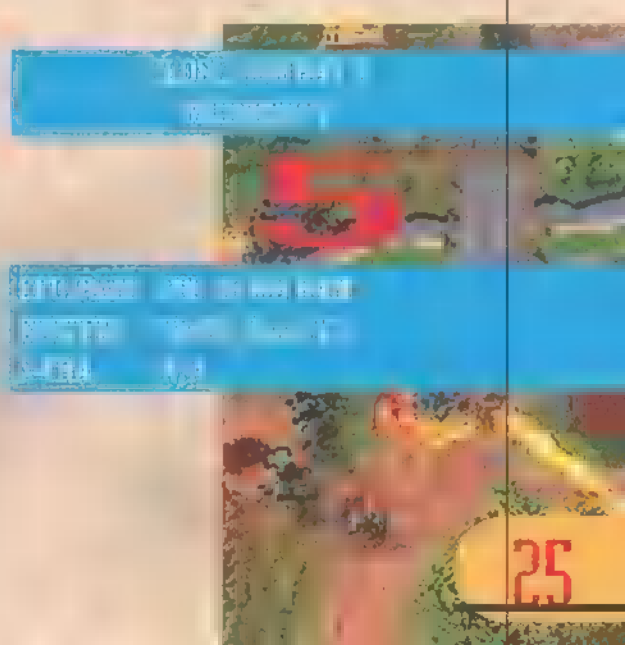
A nyílt színen zajló csata talán a legkönnyebb. Fontos a fedezék, legalább egy kerítés mögé illik elbújtatni az embereket. A nehezebb fegyvereket (lásd páncélököl, géppuska) általában ■ szárnyakra helyezem, mert onnan be tudják lőni az egész csatateret. Minél közelebb engedem az ellenfelet, majd egyszerre nyitok tüzet minden egységgel. Az el nem talált gyalogosok általában bepánikolnak és nem igazán lőnek vissza. Ha kezdik belőni aknavetővel a területet, akkor azonnal el kell onnan irányítani a csapataidat, mert egy aknatalálat balszerencsés esetben akár egy egész szakaszt kivégezhet.

A városi harc már sokkal nehezebb dolog. Főleg, ha nincs rendes páncélos támogatásod, elég forró helyzetek alakulhatnak ki. Legjobban ■ házról-házra taktika vált be, némi PIAT támogatással. Kilőni az első falat, majd irány befele. Általában a másik házból ilyenkor elkezdenek lőni, de ha az utca másik oldalán álló házat is elfoglaltad, keresztűzbe foghatod őket. Ha nem, az határozottan kellemetlen, és véres veszteséget okozhat. Ha a védők szerepét vállalod magadra, igyekezz még azelőtt lelőni őket, mielőtt a házakba érkeznek. Főleg a géppuska-kézigránát kombináció vált be, tapasztalataim szerint. A lőszerrel igyekezz takarékosan bánni, mert ha füre-fára lövöldözöl, hamar elfogy. Mondjuk egy ütközet kellős közepén, roham közben ez elég negatívan hathat a csapatokra.

Kifejezetten ajánlatos vigyázni csapatainkra, főleg a törzscsapatokra, hiszen akit az arnheimi hídnál fejbelőttek, az az oosterbeeki csatáig nem fog feltámadni, és így gyengül seregünk ereje.

A csaták után részletes statisztikát olvashatunk tevékenységünkről, az elszenvedett és okozott veszteségekről, illetve a csapataink által kapott kitüntetésekről. A mentés automatikus, minden csata után megtörténik.

A játéktér sem marad le a csapatválaszték színvonala mögött. Könnyen átlátható, részletekben gazdag, 16 bites színmélységgel, 640x480-as felbontással kápráztat el. Végül a hanghatásokról is ejtenék néhány szót: csicseregnek a madarak, bőg a tehén és a sérült katona, ugat a kutya és az őrmester. A sebesültek siránkoznak, fedezékért ordít a megtámadott csapat vezetője, repkednek a parancsok. Pukkan a puska, recscsen a géppuska, dörren az ágyú. Szinte tökéletes.



Game Port

Boci mézői

Flying Corps Gold

Miután lassacskán mindenki elismeri a 3Dfx kártyákat, mint szabványt, egyre-másra érkeznek a javítópatchek. Az Empire gondolt egyet, és foltozgatás helyett inkább „goldosította" a jó öreg Flying Corps-ot. **Trau** *repült vele.*

Az ízléses, aranyszínű tokban érkezett CD boritójának bal alsó sarkában diszkrét 3Dfx logo található – a belseje is ígéretesnek bizonyult, hiszen számos újdonságot építettek az amúgy is kiváló szimulátorba. A legfontosabb és leglátványosabb változás természetesen a grafika terén látható. Egyenesen lélegzetelállító volt számomra az első felhőáttörés. A kellemesen változatos és bodor felhők közül a felszín fölé kitörve, világosan és csaknem fényképszerűen kivehetőek a folyók, falvak, erdőségek. Lejjebb ereszkedve (a légvédelmen kivül) figyelemre méltóan szépnek bizonyul a táj, de az első hibát is felfedezhetjük: a földi járműveket, ágyúkat, reptéri

sátrakat object-ként kezeli, azaz kiállnak a sík felszínből, de például a falvak nem. Ez azért elég kellemetlen, mikor a teljesen lapos falu közepén mászkálnak a tankok. Illúzióromboló dolog. Bár mintha egy bocit láttam volna a reptér mellett legelészni, leszállás közben (mármint nem a boci szállt le). Ha ettől ■ látványbeli ízlésteleneségtől eltekintünk, a legszebb szimulátornak nyilvánítható jelenleg.

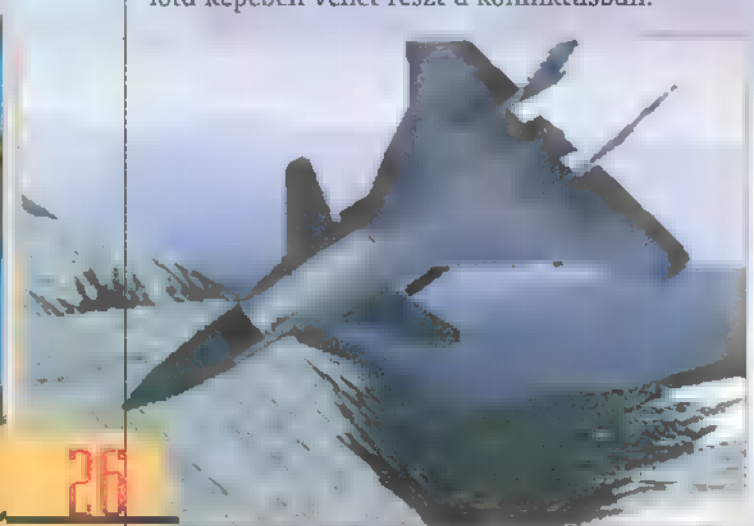
A másik, általam fontosnak tartott újdonság ■ Fokker D-VII megjelenése a repülhető típusok között. Igazi nagy teljesítményű vadászgép, az egyik legsikeresebb masina volt az első világháborúban. Beépítésre került egy igencsak értelmesre és könnyen kezelhetőre sikerült bevetéskészítő, amivel igazán kellemes perceket lehet szerezni barátainknak (például egy hajnali ballonvadászat Amiens felett, egyedül...). Ha valaki rendelkezik force-feedbackes (kézrázós) joystickkel, kihasználhatja a program által kínált állítólag abszolút realisztikus érzést, milyen az, mikor kaffog az ember kezében a bot. Remélem, egyszer felém jár egy tesztpéldány, nem bánnám...

Nem maradhatott ki a hálózati játék sem, mind LAN-on, modemen, soros vagy párhuzamos porton, illetve Interneten keresztül játszható. Remélem, a klubban hamarosan kipróbálhatunk egy négyes partit, már csak ti kelletek a másik három gépre! Okosabbak lettek az ellenfelek is, már nem bénáznak a földközelben (sajnos), nem verik magukat a földhöz, sokkal ügyesebben mozognak kötelékben. Hogy hamarabb megismerd rajtársaidat, mások gépeit is festegetheted. Saját gépünk is sokkal szebb lett, igazán gyönyörű (kivéve, ha füstölögve zuhanunk a föld felé... – de a füst is szép). Kihasználva ■ 3Dfx lehetőségeit, új nézetek közül is választhatunk.

Egy jól sikerült játék remekül elkészített, igazán aranyos továbbfejlesztése. Megvételre érdemes.

Jetfighter Fullburn előzetes

Hmm, szóval, nem igazán tudom, hogy mit is írjak. A Jetfighter 3 anno eléggé leszerepelt nálam. Nos, az új verzió előzetese érkezett meg, három játszható bevetéssel. Hogy pontosan mi változott, azt még nem tudom, miután egy alpha-verzió landolt nálam – ■ sztori szerint 2006-ban az újonnan felfedezett norvégiai olajmezők feletti uralom megszerzése miatt csap össze az orosz és az amerikai haderő. A hős játékos, nem meglepő módon, egy deli pilóta képében vehet részt a konfliktusban.



A papírok 100 bevetést, orosz oldalon szerteágazó játékmenetet (a választásaid befolyásolják a történéseket), multiplayer üzemmódot, MMX és 3Dfx támogatást, rengeteg videobejátszást és pontos geológiai megjelenítést ígérnek. A legnagyobb újdonságként az orosz karrier lehetőségét fedeztem fel. A szupertitkos (és megjegyezném, a valóságban fel sem szállt), repülés közben kifejezetten F-22 kinézetű MiG I-42 meglovaglása talán sokakat lázba fog hozni, de egyelőre szkeptikus maradnék. Halkan jegyzem meg, gyanúsan amerikai szabása van a ruszki repülőruhának. Főleg azért, mert 6x86-ossal, 16 MB RAM-mal 320x200-ban hajlandó repkedni normálisan. Szóval kíváncsi leszek a végleges verzióra, ami összesen 4 CD-nyi lesz...

Game Port

Hockafejjel elönyben

Lego Island

Jon megboldogult gyermekkora visszatért. Annak idején remegve várta ■ Karácsonyt, a csomagokat lázas izgalommal bontotta ki, hátha ott lapulnak a várva várt színes kockák, amikből toronyházat vagy futurisztikus autót lehet építeni – most megkapta élete legnagyobb LEGO csomagját.

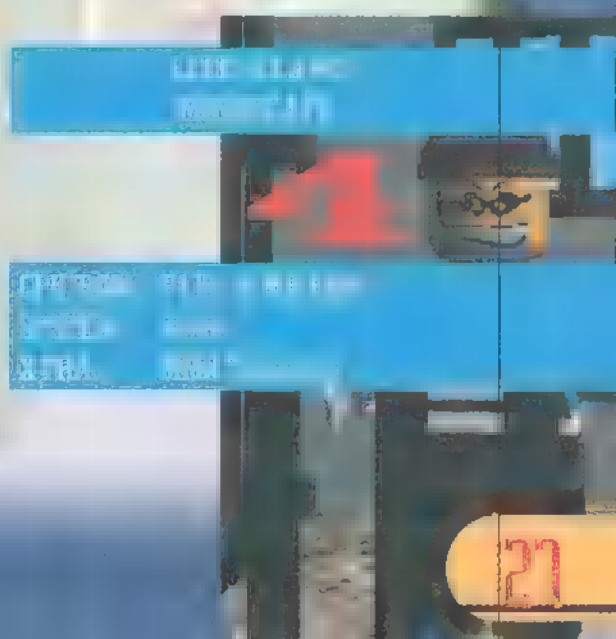
A program 3D kaland-akciójátéknak van feltüntetve, s az az igazság, hogy más besorolás alá nem tudnám begyömöszölni. Szellemi színvonala a tíz-tizenkét éves korosztályt célozza meg, bár akadt egy-két momentum, mikor kétségbeesetten húztam fel szemöldököm: mi ez?

Egy gyors áttekintés: a játék kezdetén egy piros, portásruhát viselő LEGO emberke köszönt bennünket, de jó, hogy itt vagyunk, azonnal írjuk be magunkat a könyvbe, aztán futás játszani. A főképernyőn az öt szereplőről, Mammaliniről, Pappaliniről, a fiúkról, Jackről ■ rendőrről és feleségéről tudhatunk meg infót, majd elhelyezve a kiválasztottat a térkép öt főpontjának egyikére, bele is vághatunk ■ Schuerue-jébe (csak szóvicc… így reggel). Az információs pultnál értékelésünket megtekintve egy ötször ötös kockát pillanthatunk meg, melyben a szereplő teljesítménye

van ■ küldetések alapján feltüntetve. Én a rendőrt választottam, okuljatok belőle:

Elsőként a Pizzériát vettem szemügyre. Pappalini épp egy pepperoni pizzát hajigált össze-vissza, Mammalini a Pizzéria előtt zongorázott. Pappalini egyszer csak kétségbeesetten felém fordult, s arra kért, hogy egy pizzát szállítsak el ■■ autószerelő műhelyhez, ami ■ sziget közepén helyezkedik el. Hmm? Jó. Ennyit az első küldetésről. A második feladat jóval komplexebb volt, az autószerelő befalta a pizzát, majd a műhelybe invitált. (Nagyon tetszett, hogy járműveink nagy részét saját magunk rakhatjuk össze előre meghatározott séma, s alkatrészek felhasználásával.) Ott összeraktam egy autót, szépen kifestettem, majd visszatértem a szerelőhöz, aki azon problémázott, hogy a versenyautó pályán, mert az is van a szigeten, felborult egy kocsi, segíteni kellene felemelni a sorompót, hogy az autómentők ki tudják vinni a roncsot. Azonnal odamentem, s bár beletelt némi időbe, míg az előttem kacsázó cápákat, kutyákat és kerékpározó emberkéket kikerültem, végül is odaértem. Felemeltük ■ sorompót, majd a munka befejeztével visszatértem a műhelybe. A harmadik küldetés a kikötőben várt rám. A dokkban összeraktam egy jetski-t, majd gyorsan megnyertem ■ kétkörös ügyességi versenyt. Jutalmam egy vörös LEGO kocka volt, amit nem tudtam túlságosan értékelni, hisz bármelyik házat lebontva hozzájutottam volna. A negyedik küldetés volt a legaranyosabb. Utam az elsősegélyhelyre vezetett, ahol a diszpécser engem kért fel, hogy szállítsak be két beteget. Az indulás előkészítése nagy figyelmet kívánt, ■ kísérőim bepakoltak a mentőautóba minden nélkülözhetetlen tárgyat, köztük egy LEGO cápát, egy LEGO levél-ládát és egy napernyőt… hát persze, ki tudja mi■ lesz még jó? Az első sérült a rendőrség épületének tetején egy papagájjal hadakozott. Mindig a sorompóra esett, s onnan vissza a tetőre. A dolgom csak annyi volt, hogy a sorompót felemeljem, majd a kísérőimet arra a helyre irányítsam, így sikerült a hordágyra esnie. A második „beteg" a Pizzériánál várt. Valamit félrenyelt, s ott fulladozott. Kísérőm a Heimlich-manővert alkalmazta, s legnagyobb megdöbbenésemre az emberke gyomrából (kiköpte, nem kellett felvágnom) egy cápa, abból egy kutya, belőle egy macska került elő. A sort egy papagáj zárta, aki a macska gyomrában rejtőzködött. Visszamentem az elsősegélyhelyre, teljesítettem a küldetést. Az ötödik, s egyben utolsó megbízás az autóverseny megnyerése volt, amihez elsősorban egy versenyautóra volt szükségem. Secc-perc alatt összeraktam egyet, majd a kétkörös ügyességi versenyt nagy fölénnyel megnyertem. A játék egyötöde ennyi lenne, mehetünk az információs központba másik karaktert választani.

Mit ne mondjak, érdekes, de nem több. A zene jópofi, a Pizzéria mellett álló wurlitzer megpiszkálásával váltogathatjuk a számokat, ilyenkor egy csomó emberke odajön pogózni, még egy klasszikus darab hallatára is. A grafika némi kívánnivalót hagy maga után, nálam például nem volt égbolt effekt, s egy kissé lassú is volt. Minden negatív benyomást azonban feledtet az ■ jó három óra, míg emlékeimmel felszerelkezve önfeledten szórakoztam gyermekkorom bálványaival.



Computer
Lord
1144 Bp., Vezér út 53/b H-P 10.30 - 18.30h
Tel/Fax:18-48-745,(30) 22-57-54 & 32-23-82
Friss árlista: Faxbank 2-333-666 / 1024 ##
Ramok Hívj!
Hangkártyák 2,290.- tól
Winchesterek 19,490.- tól
Pentium MMX procik 15,490.- tól
Pentium MMX alaplapok 9,990.- tól
Diamond Monster 3DFX 29,900.- tól
33,6 Modemek 2,990.- tól
Videokártyák 9,990.- tól
CD-ROM-ok 8,990.- tól
Mindenkinek nagyker árak!

Dinoszaurusz vadász

Turok

Az Elveszett Világ. A föld, ahol az idő nem sok szerepet játszik, az ember egyedüli mércéje a túlélés képessége. Az ókori civilizációk tudásából erőt merítő Campaigner bomlott elméjét csak egyetlen cél hatja át: a világuralom megszerzése. Ebben segítségére van a tér-idő dimenziók ismerete, valamint génsebészeti újítások. Az egyedüli igaz ember e kietlen földön Turok, kit az ősi időkből egy hatalmas hurrikán emelt ki, hogy útját állja a gonosznak. **Jon** *állt elibe ■ megmérettetésnek, vajon méltó-e Turok nyomdokaiba lépni…*

Aki rendszeresen olvassa írásaimat, tudhatja, eléggé kritikusan szemlélem a játékokat. Nem vádolhat senki sem elfogultsággal, hisz csak akkor szoktam ódákat zengeni egy programról, ha az tényleg tetszik. Még ősszel láttam meg először az előzetest – mit ne mondjak, azonnal fülig beleestem. Elkápráztatott sokrétűsége, az eddig ismert technikai színvonalon való „földöntúli" felülemelkedés. Az Acclaim kiagyalta történet ugyan egy kissé erőltetett: meg kell óvnunk a Földet a rá váró apokalipszistől, melyet egy őrült akar előidézni. Az értékelésemen ez nem változtat, ugyanúgy, mint az sem, hogy csak 3Dfx-es gyorsítókártyával hajlandó elindulni, minekután kénytelen voltam a tesztelést a PC-X Clubban végezni, ugyanis környezetemben csak ott voltak Monsterrel felszerelt gépek.

A program installálását az opciók beállítása követi, irányítás, zene, képi megjelenítés, majd maga A Játék. Igen, nagybetűvel. Bizonyára mindenkinek mondanak valamit ezek a nevek: Doom, Duke, Shadow Warrior. Lényegében mindegyik az adott kor igényeihez igazodott, mégis eljárt felettük az idő. Bizton állíthatom, hogy ■ Turok grafikai megoldásaival és hangulatával hosszú ideig egyedülálló lesz e téren. A történet mintegy tíz pályán zajlik, de mielőtt bárki elhúzná ■ száját, le kell szögeznem, igen hosszú és szerteágazó pályákról van szó. A kezdetekben a dzsungelben kell helytállnunk, a későbbiekben egy templom-szerű építményben. Az ellenfelekről csak annyit, hogy körülbelül húszféle szerepel a játékban, mind igen aprólékosan kidolgozott – mind az őshüllők, mind az emberi karakterek ámulatba ejtően valósághűek. Nagyon tetszett sok egyéb között az elhalálozások animálása, attól függően, hogy hol, milyen helyzetben találjuk el az ellenfelet, többféleképp halhat meg. Például mindig elidőztem azoknál, akik néhány másodpercig vérző nyakukat fogva tántorogtak, hisz nem valószínű, hogy az életben is láthatok ilyet… de ez csak az én aberrációm. A hüllők között is igen nagy ■ változatosság, vannak fegyverrel felszereltek, s vannak olyanok, akik csak természet adta képességeiket használhatják fel ellenünk. A játékban négy főgonosz van, utoljára magával Campaignerrel kell megmérkőznünk. Ehhez tizennégyféle fegyver áll rendelkezésünkre, kezdve a késsel az íjon át a futurisztikus fagyasztó, illetve nukleáris fegyverekig. A robbanás-effektek lélegzetelállítóak, sohasem hittem volna, hogy PC-n meg lehet valósítani játéktermi gépeket megszégyenítő grafikai hatásokat (a mellékelt képek magukért beszélnek). Az irányítás viszont egy kissé bonyolult, ■ billentyűzet majd' mindegyik gombját használnunk kell. Nem csoda, ugyanis tudunk sétálni, futni, úszni, de ez mind semmi, indával benőtt falakra fel lehet (mit lehet, fel kell!) mászni. Szerencsére lehetőségünk van az éles bevetés előtt egy tréningpályán gyakorolni. A felvehető tárgyak nemcsak életpontok, fegyverek vagy lőszerek lehetnek, de különböző pajzs, illetve időleges tulajdonság változató bónuszok is. Itt értem a láthatatlansági vagy a sérthetetlenségi extrákat.

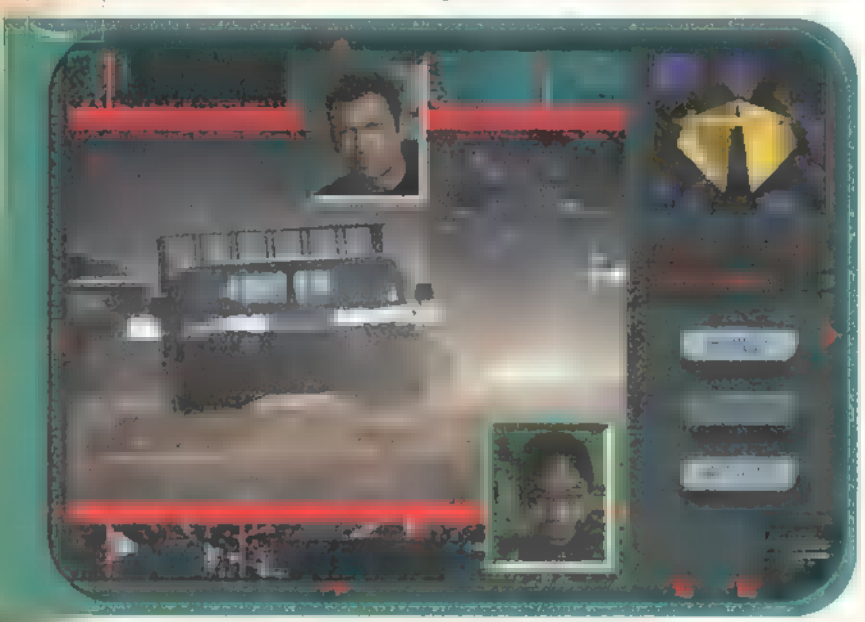
A zene rendkívül jól illeszkedik a játék hangulatához, elsősorban a jungle és house rajongók igényeit elégítik ki. Sajnos nem látok a jövőbe, s nem tudom, hogy a fejlesztőcégek mit képesek még kihozni a 3Dfx-es kártyákból, de érzem, ha másért nem, csak ezért az egy játék kedvéért érdemes befektetni rá.

Game Port

Elveszett Chaos Island – The Lost World Jurassic Park

*A dinóőrület eddig kifújt a különböző kukoricapelyhek, pólók és a minden tagjukat mozgatni tudó szauruszbábuk kiadásában, de már a számítógépes világba is bevette magát. Sőt. Ötvözve a mostanában sikertémának számító stratégiamániával, kézzelfogható eredményt hozott. Most, hogy már elkerülhetetlenné vált, **Jon** elslattyogott, és végre megnézte a filmet.*

A DreamWorks Interactive és a Microsoft szárnyai alatt kiadott játék igyekszik követni a sikerfilm témáját, inkább több, mint kevesebb sikerrel. A program ott kezdődik, hogy az INGen cég helikoptere leszállt a szigetre, majd a tudósok csoportja az elkóborolt Sarrah után

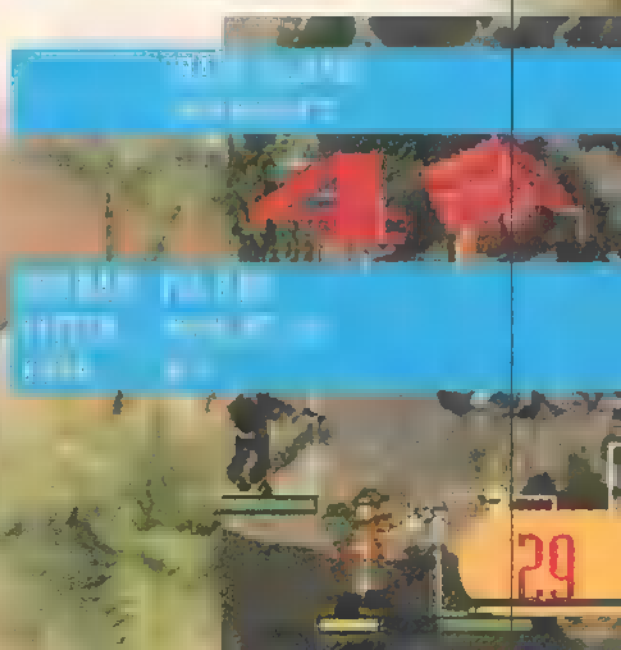


indult. Ezzel már az első küldetésnél is tartunk, a cél: a doktornő felkutatása, aki ezer százalék, hogy a térkép leghátsó sarkában lapul. Mielőtt azonban jobban belefolynék a küldetésekbe, néhány szó úgy általában.

A képernyő három részre osztott, egyik részében folyik a cselekmény, itt irányíthatjuk ■ küldetés elején kiválasztott pár emberkénket. Társainkat a rendelkezésünkre álló „egységek" függvényében válogathatjuk ki. A főszereplők kezdetben 15, az egyéb „kisegítőnépség" 10 egységbe kerülnek. A játék folyamán találhatunk még efféléket, ezekből építhetjük fel objektumainkat, valamint elhalálozott embereinket pótolhatjuk belőle. A második rész a térkép, a tulajdonképpeni játéktér kicsinyített mása. A küldetések végrehajtásához mindenképpen be kell járnunk az egész területet, mert a megoldás – nekem legalábbis – mindig a legtávolabbi sarokban volt. A harmadik rész nem kevésbé fontos, mint az előzők, a fejlesztők itt az opcióknak és az építő ikonoknak hagytak helyet.

Tehát az első küldetés. Tulajdonképpen csak tanító szerepe van, két sátor, azaz egy főhadiszállás felépítésével, valamint ■ már említett doktornő felkutatásával könnyen teljesíthetjük. A dinoszauruszokkal nem feltétlenül szükséges összeakaszkodni, legtöbbjük nem bánt. Az „egységeket" egyesével kell a főhadiszállásra hurcolni, ez szerintem ■ játék legnagyobb hibája, hisz' ha ■ későbbiekben már tojásokat gyűjtögetünk (ugyancsak egyesével), egységeket cipelgetünk és még felfedezőútra is indulunk, egyszerre százfelé kell figyelnünk, ■ „egységenként" ugyanazt ■ parancsot kell kiadni... A második küldetés már bonyolultabb, itt feltűnnek a vadászok is, akikkel el kell bánni, de már lehetőségünk van tojásokat nevelgetni, s a kikelt dinókkal apróbb feladatokat végrehajtatni. A keltetőben csak az addig talált tojásokat nevelhetjük fel, tehát számolnunk kell a szauruszpapák és -mamák rosszallására is, akik minden további nélkül hajlamosak főhadiszállásunk megcsócsálni, rosszabb esetben a személyzettel együtt. Az emberekkel különösen érdemes takarékoskodni, ugyanis az egységek száma korlátozott, nem egy küldetésnél épp csak annyi van, hogy ■ adott objektumot megépíthessük.

A küldetések előtt a filmben lévő jelenetek átiratai szerepelnek, mintegy háttér-információként, néha-néha egy-egy szépen animált betétként még izgalmasabbá teszik a játékot. A zene kellemes, a grafika a már megszokott windowsos minőségű. Bár én nem vagyok oda túlzottan az ilyen – más jelzőt nem találok – Red Alert klónokért, egyszerűségével, kezelhetőségével, valamint ■ témájával jó néhány kellemes percet szerzett.



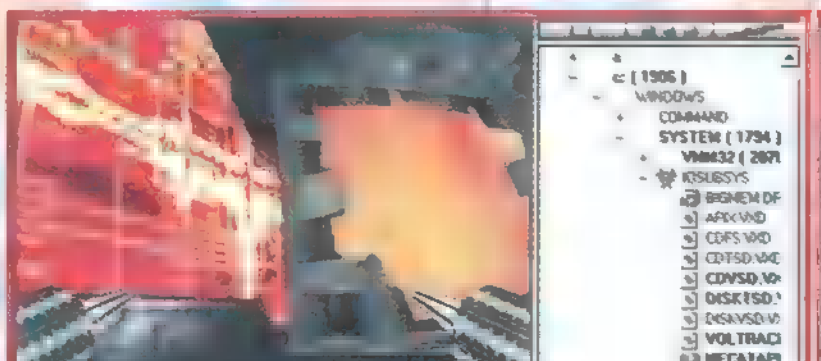
Bacilus van a gépemben!

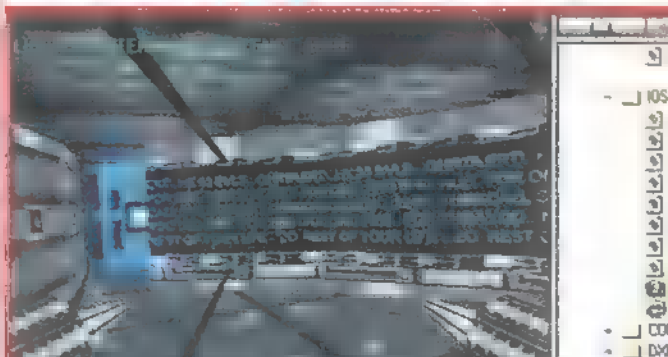
Virus

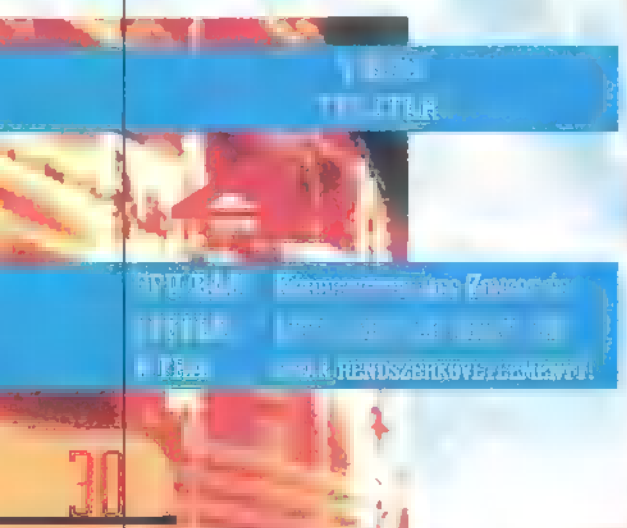
Zongnak és Júpinak kijutott a bacikból. Szerencsére a játéké komolyabbnak bizonyult… A földön nagy lavór forró víz gőzölgött, benne két mezítláb vacog. A vastag takaró szürke csücske, melybe gazdája burkolózott, alig egy centiméterrel a nedvességhalom felett lebegett, készen rá, hogy felszívja az egész vizet. Az arc sem éppen mindennapi képet alkotott: az orr helyén nagy vörösség, vastagon bekrémezve. A monitor, a billentyű és az egér halmazában tíz-húsz elhasznált papi zsepi figyelt… Persze az ágy szóba sem jöhetett, hiszen a gép hívogatóan zümmögött, s miközben a fejem majd szét robbant, a monitoron a picinyke egyedek önfeledten rohangáltak a bájtok között. A két dolog között az összefüggés: Virus, egy egészen új ötletű játék.

Mindig ilyesmiről álmodoztam. Az aranyos, édes, csöppnyi kis víruskákat (azokat a ku%$@ dögöket) egy negyvenkét ágú „bazúkával" bitjeire robbanthatom. Azt kell mondjam, érdekes a játék gondolatmenete, sőt már az ötlet sem mindennapi. Egyben biztos vagyok: sokaknak közel áll majd a szívéhez a téma. Még a betöltés előtt azzal kezdi a játék, hogy a gépünkön lévő összes folder-t és shortcut-ot feltérképezi. Gondolom, ilyenkor dönti el, hogy melyik a rendszer legvédtelenebb pontja. Persze, hogy a rendszerállományokat nézte ki magának a kis szemét (nem mintha baj lenne, hiszen a tegnapi vírusirtás után kifejezetten fanatizált, amikor megpillantottam kedvenc NetStorm karakterem „belsejében" a bacit). Kíváncsi vagyok Unix-al vagy OS2-vel mit csinálna.

Szóval felépül egy 3D-s labirintus, ami majdnem pontos mása könyvtárszerkezetünknek – ennek a közepébe születünk bele, mint a rendszer védelmezője. A panel egyik oldalán explorer-szerűen láthatjuk azt, amit meg kell óvni, a másik oldalon pedig az „eksün" részt. Sok állomány után zárójelben egy szám olvasható, mely az itt található byte-mennyiséget jelenti. Ezt a begyűjtők segítségével vissza kell szenvedni a bázisra, ahol a felhalmozódott byte-okból vadászokat és különféle létesítményeket hozhatunk létre az adatok védelmében. Nem érdemes csak úgy elkalandozni, mert úgy el lehet tévedni, mint zöldfülű kiscserkész a dzsungelben. Szerencsére a jó öreg explorer és az autopilot mindig hazaviszik a megfáradt vírusirtót. Most ugye a pihenés következne, de nem, megszólal a hang: Virus Warning! Meg kell mondanom, elsőre teljesen reménytelennek látszott a helyzet, de meg kellett próbálni. Röpke fél óra alatt megtaláltam a fertőzés gócpontját, így gyorsan elkezdtem lokalizálni, nehogy elterjedjen. A vírus általában két állapotban fedezhető fel. Létezik egy pókszerű állatka, ami repkedve terjeszti a dögvészt, a egy megfertőzött szoba, ami már kicsit keményebb ellenfél… A pókizét könnyű kicsinálni, mivel gépezetünk, amellyel bolyongunk, minden finomsággal fel van szerelve, ám alapállapotban a forgócsöves gépágyú is megteszi. Most, hogy a pókfejű kinyiffant, megtisztíthatjuk a megfertőződött területeket is. Nagy szerencse, ha eközben egy másik helyen nem kezdődik újra az egész rémálom. Egyébként nem sikerült rájönnöm, hogy mitől indul el a fertőzés. Lévén, hogy „Notwork" Neighborhood nincs, így hálózatról nem kaphattam meg, új programot sem installáltam, így az is kizárva a források közül. Nem értem. Biztos megint valamilyen felhasználói hiba…







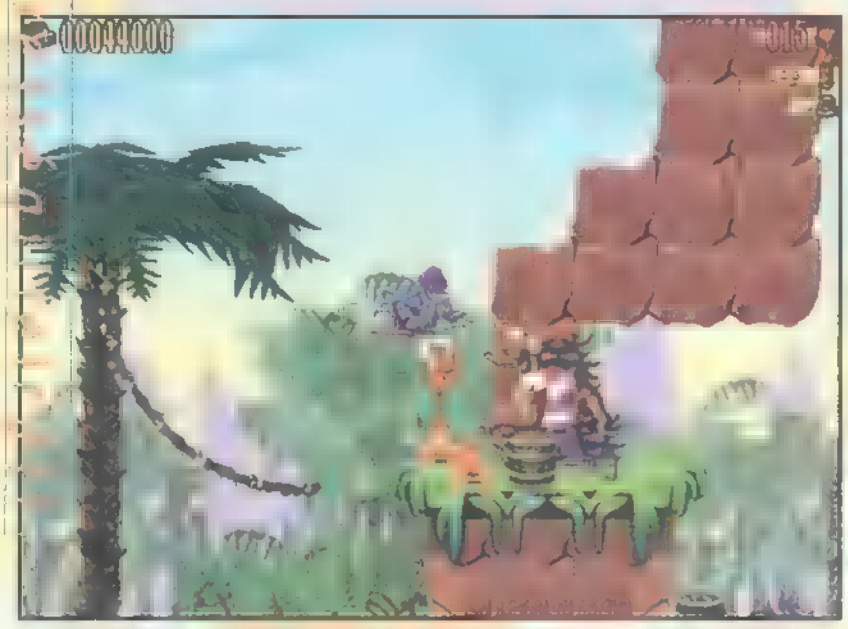
Game Port

A macskák mit vennének?!

Claw

*Talán két hónapja már, hogy a demo verzió láttán felvidultunk, hiszen régóta nem láttunk már szép platform (azaz mászkálós) játékot. A Monolyth sokoldalúságának köszönhetően – elsőszülött gyermekük a Blood volt – **El Capo** üdvözölhette az egyenruhás macskoszt.*

Itt ■ idő, hogy a macskák végre bizonyítsanak. Az egerek már egyszer helyben hagyták őket, a kutyáknak most már nem adnak esélyt. Az egyszemélyes hadsereg, Claw kapitány, a macska haditengerészet egyik macskaszeme… elnézést, gyöngyszeme, egyik nap csúfos vereséget szenved LeRauxe kapitánytól. Elfogják, és igencsak kutyául bánnak vele: börtönbe vetik. Mindenre-jó karmával kinyitja a bilincs zárat és hozzálát, hogy valami rést találjon, ahol kimászhat. Sajna a nyílás kicsi ahhoz, hogy menekülésre alkalmas legyen, viszont talál benne egy levelet, amelyet valószínűleg az előző lakó hagyott benn. Egy térkép-részlet van rátűzve: az irat szerint elvezethet a Kilenc-élet amuletthez, amelybe kilenc gyémántot beillesztve éri el a kívánt hatást. Claw sem rest, és az első adandó alkalommal megszökik…



Ez a játék „két legyet tart a tűzben". Nemcsak remek platform játék, de egyben kicsit RPG jellegű is. Ugyanis miközben játszol, sorozatosan elmenti a „karakteredet", ami majd csak a multiplayeres játéknál fejti ki hatását. Az egy playeres játék szerkezete is egészen az Internetes játékhoz illik: ha az első játék alkalmával meghalnál a negyedik pályán, nem kell elölről elkezdeni, mert:

1. mindegyik pályán két helyen is ment magától a játék

2. ■ new game opció vonatkozhat csak egy-egy pályára is! Természetesen ilyen esetben ■ pontszámunk is nulláról indul (ez viszont azért hatalmas veszteség, mivel minden egy milliomodik pont után egy élettel leszünk gazdagabbak).

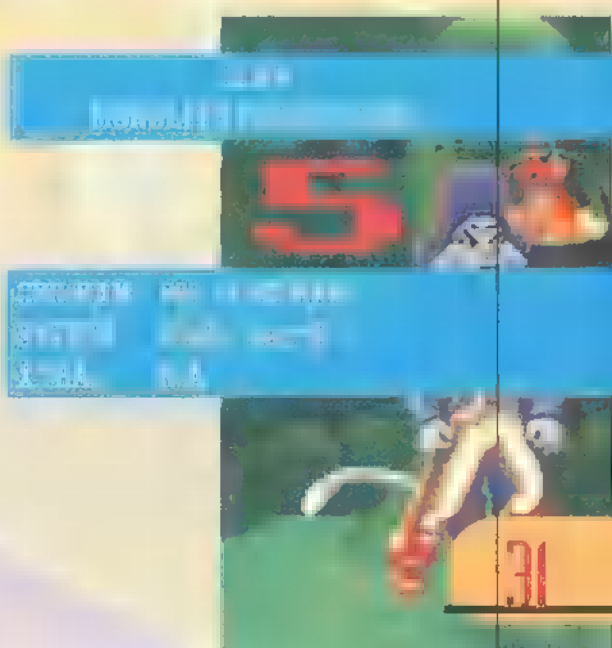
A pályák felépítése tökéletes. Mint minden platformjátékban, itt is lehet bonus pontokat szerezni – más játékokban ezek ■ tárgyak hétlakatos ajtók mögött szoktak elhelyezkedni, ahová csak a mázli juttathat be. Itt viszont a pályák folyton elágaznak: választhatod ■ nehezebb pályát több pontért, vagy a könnyebbet, kisebb veszéllyel, kisebb pontszámért. Pénzt vagy életet…

A nehezebb részeken igen különleges akrobatamutatványokra lesz szükség, néha pedig egészen lehetetlennek tűnik a megoldása egy-egy helyzetnek. Azt ajánlom, hogy amikor valami igazán fontos forog kockán, például egy plusz élet, kockáztassuk meg. Sokszor felvehető egy Grabowski-erejű egér. Ez kb. úgy hat főhősünkre, mint a Speed tabletta, s alaposan felgyorsít, felerősít – igaz, sajnos rövid időn belül elveszti hatását. Mielőtt felvennél egy ilyen egeret, nézz körül, hogy hol tudnád felhasználni azon ■ körzeten belül, amelyre még kihat az ereje. Ezeken kívül az egész pályát beborítják a különféle kardok: tüzes kard, jeges kard, elektromos kard (mindegyikük ereje véges). A kardunkon kívül még rendelkezünk egy szolgálati revolverrel, néhány dinamittal, és valami fénycsóvával, amit a kezünkből tudunk kilőni.

A pályákon persze nem csupán mi járkálunk, vannak olyanok, akik velünk ellentétes irányba haladnak és nem szeretik a szembejövőket, pláne, ha az egy körözött macska. Ezek az alakok kutyák, méghozzá rengeteg fajta, mind szájkosár nélkül. Általában mindegyiknél van fegyver: akad kardozó, késdobó, nyílpuskás, sőt a legalattomosabb a bombákat hajigáló (egy tacskó). Meglepő, de magukat az ellenfeleket is használhatjuk fegyverként, méghozzá (alapbeállítás esetén) a Z gombbal. Sajnos ez nem pusztítja el az eldobott ellenfelet, max. megsebesíti.

Legjobban a játék alatt előforduló, filmekbe illő helyzetek tetszettek. Például amikor két egymással szemben álló ellenfelet kell hatástalanítani, vagy egy létra tetején álló kisebb csoportot. Hatalmas bunyók és kardviadalok, és pisztolypárbajok sorozata. Minden második pálya végén egy főellenséggel találjuk szembe magunkat. Az elsőn LeReaux-ot kell likvidálni, azt az agarat, aki elkapott minket. Úgy a legegyszerűbb, ha kb. egy centiről elkezded gyepálni. Mivel ütéseid súlya alatt többször is meginog, néha követni kell, hogy tartsuk a távolságot. De talán ennél is hatásosabb (ez minden főellenség esetben igaz), ha sarokba szorítod, és guggolva kezded el csépelni.

Véleményem egyértelmű: remek játék. Nehéz, szép és remek hangulata van. A platform játékok minden negatívumát kiszedték és helyettesítették remek, új ötletekkel, mint például a multiplayer opció, akár Interneten is. Grafikailag a régi, jó, 2D-s játéktér a mérvadó, bár néha megjelenik egy passzív előtér is, ami bár szép, néha igen zavaró. Akiben még élnek nosztalgikus érzések, az feltétlenül szerezze meg.

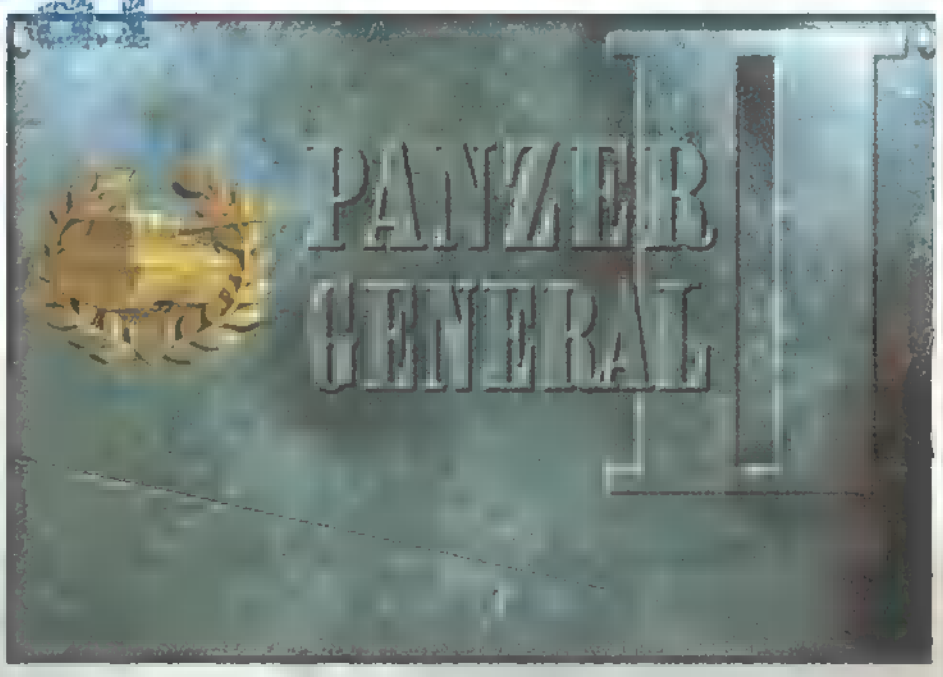


Game Port

Herr General 2

Panzer General 2

VISSZATÉR



Végre megérkezett a várva várt folytatás, a General-sorozat második generációjának első (de remélhetőleg nem utolsó) darabja: a PG2. Nagyra becsült írónkon kezdenek kijönni apróbb túljátszási tünetek: mióta **Pelace** *megkapta a programot, csak Herr General-nak szólíttatja magát.*

Szegény Chaos-bácsi már a falra mászott tőlem, tudniillik a programot tavaszra ígérték, és azóta alig múlt el úgy hét, hogy ne faggattam volna az érkezés várható időpontja felől. De most már fellélegezhet, mert végre a kezembe kaparintottam. A játék felállása az első rész óta semmit sem változott. Aki játszott azzal, rögtön otthonosan fogja érezni magát ebben is, de azért pont elegendőújítás van benne ahhoz, hogy

azt mondhassuk, nem csak egyszerű rókabőrről van szó.

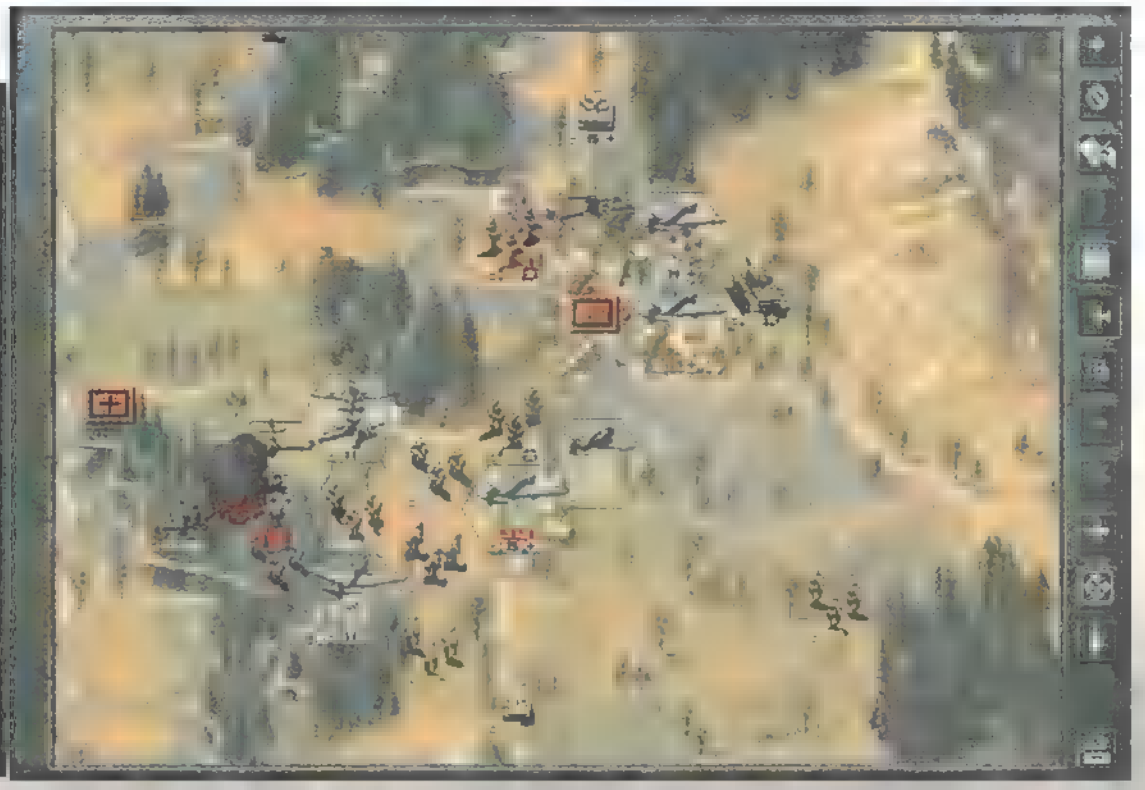
Amennyire észrevettem, nem sok új egység szerepel a játékban. Nagyjából ugyanazok a tankok-repülők (pontos listára nem emlékszem, de még mindig a PzIVD-vel és Ju87B-vel kell hosszú ideig tarolni). Egyedül gyalogosokból van jóval több, de hiába, mert még mindig a Pioneere a legjobb egység (ráadásul nincs ellene Rugged Defence) és ezek után tök mindegy hány van még mellette, akkor is (túlnyomórészt) ezt vettem. Megmaradtak az alapvető fegyverkategóriák (gyalogos, tank, anti-tank, légvédelem, ágyú, vadászrepülő, bombázó). A fenti listából a nagy Panzer-osok számára rögtön kiderül, hogy eltűnt az egyik legjobban használható osztály: a Light Level-Bomber-ek. No de aggodalomra semmi ok, azt a feladatot, hogy az egységeket egész körre supressed-be tegye, bizonyos fokig átvették a bombázók. Például ha egy 10-es erejű ágyúba belebombázunk 6/4-et, akkor az a maradék négy ágyú abban a körben, már senki sem fog támogatni.

Na, itt álljunk meg egy szóra azok kedvéért, akik nem játszottak az első résszel (mindig van feltörekvő ifjú nemzedék). Ha megtámadunk valakit, akkor jó esetben megölünk belőle néhány egységet, és még néhányat úgy megijesztünk, hogy elfelejtenek visszalőni (supressed). Ez utóbbi csak az adott támadásra vonatkozik. Tehát, ha például megtámadunk egy 10-es erejű gyalogost, és beleütünk 2/3-at, akkor ■ 10-ből kettő meghal, 3 megijed, vagyis csak 5 fog visszalőni ránk. De a következő harcban már újra 8-as erejű egységként vesz részt. Ezen tud változtatni a bombázás, mert az egy egész körre elveszi az emberek kedvét ■ lövöldözéstől, vagyis csak a következő kör elején nyerik vissza a lélekjelenlétüket. Ami a legjobban megdöbbentett ■ repülőkkel kapcsolatban, hogy nincs üzemanyaguk. Vagyis annyit repülünk velük, amennyit jólesik. Ez az előző részben viszonylag jól meg volt oldva (igaz, nem reálisan – egy repülő négy-öt napot töltött ■ levegőben), nem tudom miért kellett ezen változtatni. A másik hely, ahol apróbb változtatásokat vehetünk észre, az a hajók területe. Az előző részben a kikötőkben lehetett javítani, de csak egy pontot körönként. Itt ez megszűnt, azzal a felkiáltással, hogy egy hajó javítása sokkal hosszabb idő, mint egy néhány napos csata. A másik, immáron lényeges változás, hogy a hajók között tartani kell egy mező helyet, azt szimbolizálva, hogy a hajók fordulásához nagy hely kell.

Szerencsére a készítők gondoltak azokra is, akik hónapokat töltöttek a PG előtt és csukott szemmel a hátuk mögött lévő géppel végigmennek rajta, ugyanis nem egyszerűen átrajzolták a meglévő pályákat szebbre, hanem teljesen új térképeket csináltak. Vagyis ugyanazon csaták más-más ütközeteit vezethetjük, és így sosem lesz „déja vu"-érzésünk.

Különböző extra támadások, védekezések eddig is voltak, pl. Rugged Defence, Out of the Sun stb., ez most kiegészült néhány újdonsággal, melyek között messze ■ leglényegesebb az Overrun Attack. Ez csak tankoknál jön elő és akkor, ha olyan ellenfelet támadunk, aki annyival gyengébb, hogy egy tankunkat sem tudja kinyírni (vagyis az előrejelzés például valami ilyesmi: 0-5). Ekkor az ellenfelet egyszerűen beletapossuk a földbe, és mozoghatunk plusz lőhetünk is újra (egészen addig, amíg egy NEM overrun-os támadást csinálunk). Ez nagyon hasznos lehet, mert pl. volt, hogy néhány bombázóval és egyetlen tankkal egyetlen kör alatt letaroltam egy nagyobb város védelmét (a tank öt ellenfelet nyírt ki egy kör alatt).

És most következik a legnagyobb újítás: az egységek vezetői néha kiemelkedő tulajdonságokat kapnak. Ez mindig két különböző dolgot jelent. Ezek egy része nagyon-nagyon hasznos (pl. repülőknél az All-Weather Combat), mások kevésbé, vannak, amiről pedig gőzöm sincs, hogy mennyire,



mert nem tudom, mit csinálnak (még a gépkönyvben sincsenek benne – ráadásul bétát tesztelek). Nagyon jó, hogy végre teljesen szétválasztották a mozgás- és a lövésfázist. Vagyis meg lehet oldani, hogy egy egységgel mozgunk, de nem támadunk, és csak később térünk vissza rá, és fordítva. (Vigyázat! Ha már mozogtunk valamivel, de nem lőttünk, akkor ezekre az egységekre a NEXT UNIT gomb nyomkodásakor nem kerül sor. Ezekre emlékezni kell és visszatérni rájuk.) Az ágyúknál egyébként még most sem lehet mozgás után lőni (ez a kivétel, mely erősíti a szabályt). Éppen e miatt a térképen az egységek adatainak kijelzésénél különválasztották a mozgást és a lövést. Ha az egység még lőhet, egy kis fehér-

arany kör található az erejét jelző szám mellett. Ha már mozgott, akkor ez ■ szám pirosra változik. A szám bal oldalán néha láthatunk egy vaskeresztet (vagy csillagot a szövetségeseknél), ami azt jelenti, hogy ennek az egységnek kiemelkedő tulajdonságokkal rendelkező vezetője van.

És most a végén néhány tipp azoknak, akik most kezdik a tábornokosdit:

– legelőször az ágyúkkal érdemes tüzelni, mert ciki, ha mással támadunk és az összes egységet kilőjük, amit az ágyúink még elérnek. A másik ok, hogy ez az egyetlen támadás, ahol biztosan nincs veszteségünk (a bombázókra néha visszalőnek), így kiválóan alkalmas az ellenfél puhítására. Ugyanezen célra kiválóan alkalmasak még a bombázók (csak lehetőleg ne légvédelem ellen vessük be őket – vagy csak végső esetben).

– ha a vadászrepülőkkel nincs kit támadni (nincs ellenséges repülő), akkor ezeket érdemes a kör végére hagyni, mert adódhat olyan helyzet, hogy ■ támadások végén akad egy-két kivégzendő ellenfél (1-2-es erejű), amit, ha nem nyírunk ki, a következő körre feltölti a gép. Ezek kipucolására a vadászok kitűnően alkalmasak.

– minden támadás eggyel csökkenti az ellenfél beásottságát (még akkor is, ha senki sem hal meg). A vadászrepülők ilyen előgyengítőknek is jók.

– a tankok nem igazán érzik jól magukat a városokban (kivéve, ha van Street Fighter tulajdonságuk), ezért ott inkább gyalogosokat vessünk be. Amikor már kellően legyengítettük, akkor már jók a tankok is (Overrun attack-kel).

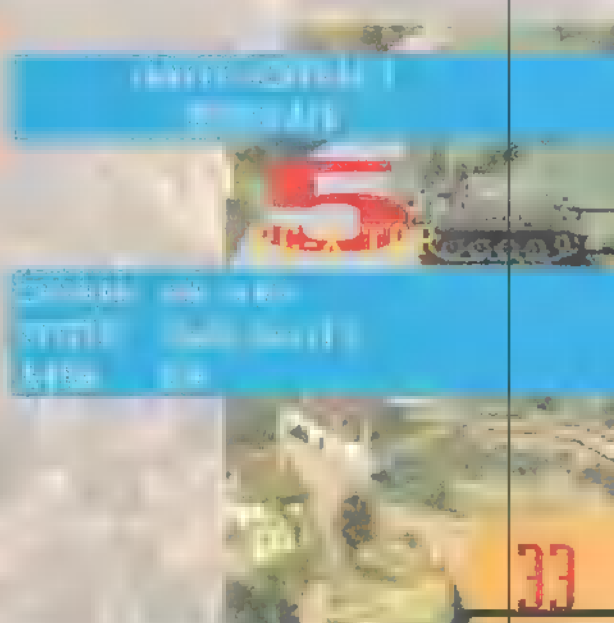
– a Brilliant Victory-hoz általában nincs idő szórakozgatni, rohanni kell, mint a mérgezett egér. Azért arra ■ szinte mindig van idő, hogy minden várost elfoglaljunk (megfelelő számú egység kell hozzá, persze).

– ha várható, hogy valaki meg fog támadni a következő körben, akkor ha van ágyú a körzetben, lehetőleg ne csomagoljuk össze, mert úgy nem támogatnak hátulról.

– elsőnek mindig az ellenfél ágyúit és légvédelmét vegyük kezelés alá (az utóbbit csak végszükség esetén repülővel).

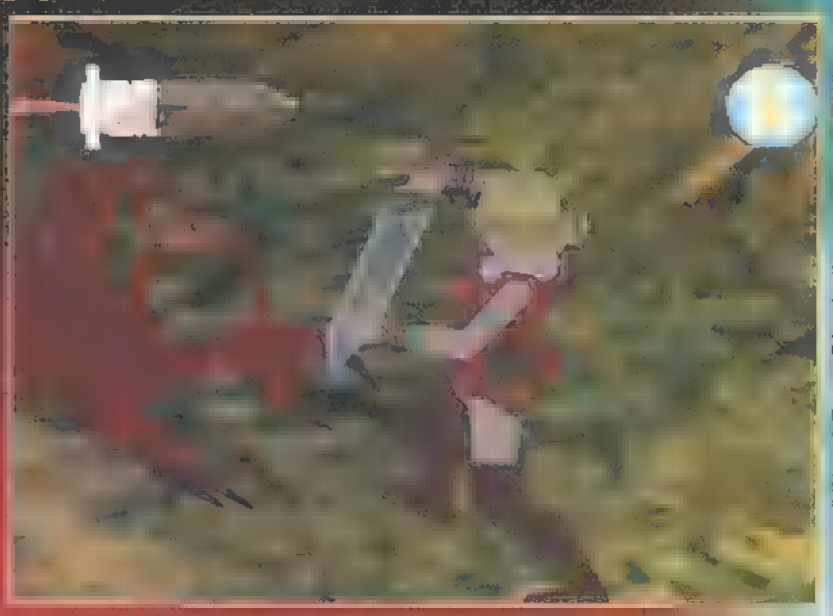
– túltölteni az egységeket csak a csaták után lehet (ahány tapasztalati csíkja van, annyival mehet tíz fölé az ereje). Ezt mindig érdemes elvégezni, mert sokkal erősebbek lesznek.

Azt hiszem, a fenti cikk után nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy szerintem ez az év eddigi egyik legjobb játéka – számomra. A grafika egyszerűen fenomenális, a térkép olyan, mintha madártávlatból készült fotót nézegetnék. Az átvezető részek és a hangok nem nyújtanak semmi különlegeset, de a játszhatóság a maga nemében egyedülálló. Félelmetesen egyszerű és nagyszerűen használható. Aki szereti a stratégiát, annak alapmű lesz az elkövetkezőkben.



Lara, gyere már!

Excalibur 2555 AD



[illegible]

Az [illegible] szorosan [illegible] A [illegible] donát [illegible] a későbbi örököse, ki a [illegible] szerint kihúzta a kar- [illegible] ahová [illegible] halála [illegible] a béke [illegible] az [illegible] vá [illegible] Későbbi sorsa [illegible]

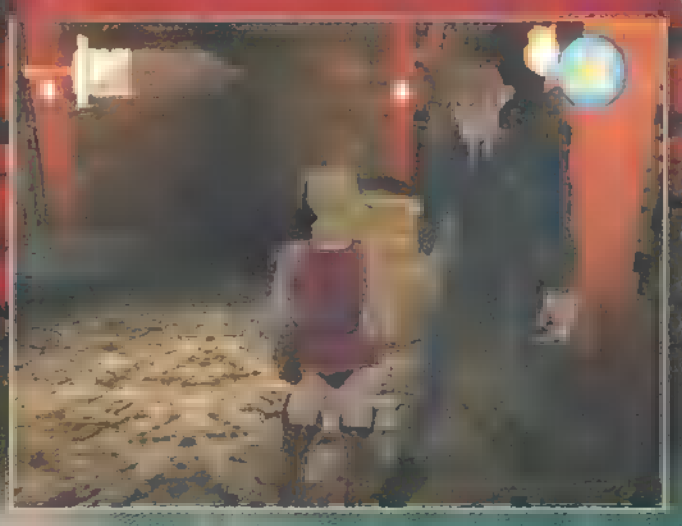
[illegible] döbbentő [illegible] egy a [illegible] kö- [illegible] lévő meteori vet [illegible] Az [illegible] ütközés [illegible] a [illegible] több [illegible] menekült ...

[illegible] évvel a [illegible] nikai [illegible] állt [illegible] és elméletéket [illegible] ki a [illegible] a [illegible] a [illegible]

[illegible] a [illegible] tette [illegible] az időben visszautazva [illegible] ki- [illegible]

Itt [illegible] a történetbe [illegible] A tizenhárom [illegible] és [illegible] Tomb [illegible] Eidos [illegible] által [illegible] Az [illegible] különbség a Windowsos [illegible] ugyan – ha van – [illegible] felbontás ellenére a [illegible] kisse [illegible] A [illegible] ken [illegible] akár [illegible] nem [illegible] élete [illegible] akár a [illegible] Az [illegible] leírásával [illegible] a [illegible] száraz [illegible]

[illegible] véve [illegible] egy [illegible] az ELEM [illegible] lőle. A [illegible] kisebb te- [illegible] bukkantam, [illegible] hulla [illegible] Kérdésemre, [illegible] kell neki [illegible] A [illegible] a [illegible] kereskedő [illegible] elmondása [illegible] a [illegible] csi- [illegible] ezért [illegible] A [illegible] ben [illegible] üres [illegible] két [illegible] ki- [illegible] után egy lezárt [illegible] értem. Az [illegible] leltem [illegible] azt [illegible]



ra [illegible] végre a [illegible] kiskocsmába [illegible] ahol [illegible] nincs [illegible] árva [illegible] így [illegible] tud kiszolgálni. [illegible] a birtokomban [illegible] hálálta [illegible] volt [illegible] A [illegible] örömmel egy [illegible] hisz [illegible] nék [illegible] a kardom [illegible] hiába [illegible] követve [illegible] kisebb [illegible] ahol egy [illegible] talannak is beillő [illegible] emlékeztem [illegible] egyik [illegible] egy [illegible] ki [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] a [illegible] A [illegible] ürge [illegible] így [illegible] ez [illegible] nélküle [illegible] a [illegible] A [illegible] mast [illegible] egy [illegible] amit [illegible] a haldokló [illegible] Hálája abban merült ki, [illegible] telen" robothoz [illegible] odaadta [illegible] A [illegible] bot által [illegible] a második [illegible] ..."

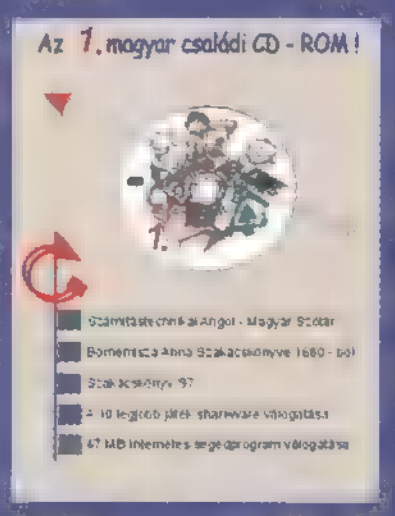
[illegible] A [illegible] ezekben [illegible] a [illegible] Raiderrel [illegible] elvi [illegible] az átvezető [illegible] a [illegible] Mint [illegible] nem a [illegible] annál több [illegible] az [illegible] sok [illegible] hasonlító sírköves [illegible] a zombik [illegible] a csontvázak [illegible] kellemes [illegible] összevetve [illegible] a [illegible] ...

INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

HANGOS SZLENGSZÓTÁR

5790.-

Magyar családi CD-ROM

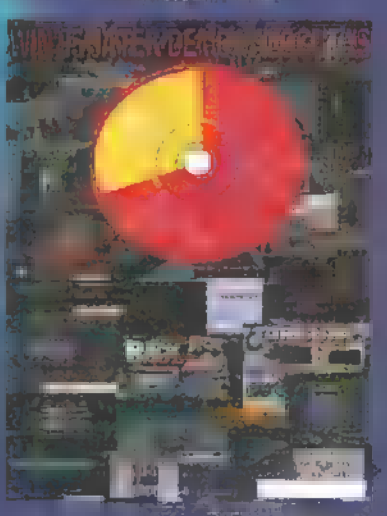


2990.-

Angol-magyar magyar-angol szótár

2990.-

Win95-ös játékdemók válogatása



1690.-

Budapest multimédia CD-ROM

7790.-

Az árak az áfát tartalmazzák

CRYO

N-TEC

the third Millennium

simulation game

A harmadik évezred szimulációs játéka

ACOMP

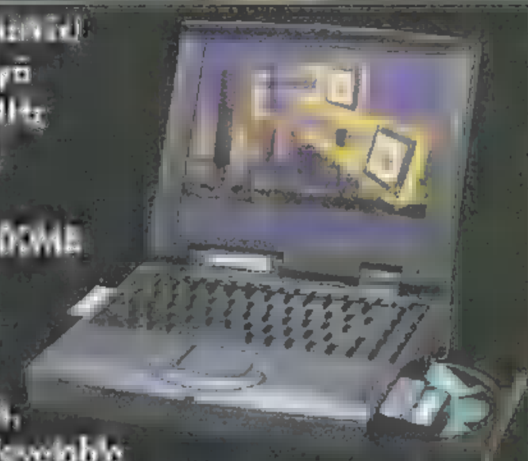
SZENZÁCIÓ!

Cégünknél megvásárolható a VILÁG leggyorsabb és legjobb PC számítógépe. Kizárólag a legjobb minőségű, legnagyobb teljesítményű alkatrészeket szereljük össze. A gép kiválóan alkalmas grafikai-, tervező- vagy bármilyen játékprogram tökéletes futtatására.
Mindezt hihetetlenül olcsony áron kínáljuk!

ACOMP PENTIUM II - 300

- ASUS P2L97 alaplap, Intel 440LX chipset
- Intel Pentium II 300MHz processzor
- 128MB SDRAM
- 6.5GB Quantum Ultra DMA merevlemez
- PANASONIC 24x sebességű AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster AWE64 hangkártya + Sony PC41 hangfalak
- Supra 57600bps Voice Fax-Modem
- Diamond Fire GL 1000 Pro 8MB grafikus kártya
- 3Dfx Voodoo chip grafikus társkártya
- 1.44MB - 3.5" floppy drive
- ATX nagytorony
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet, Microsoft egér
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

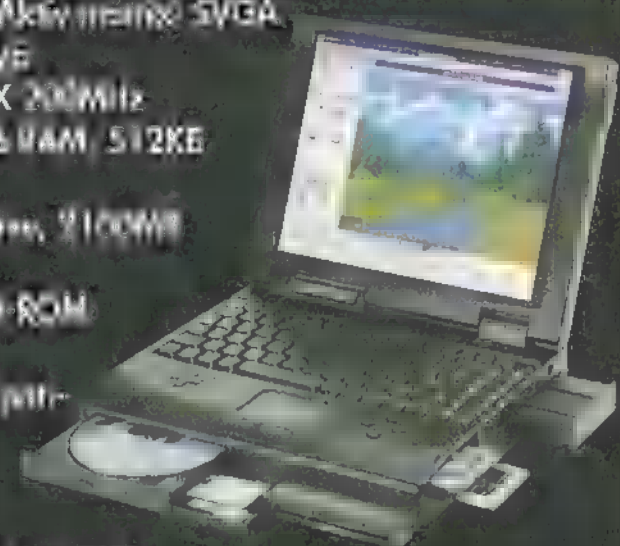
Nettó ár: 449.900 Ft



- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor, 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive, 1400MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- Soundblaster kompatibilis, 16 bites hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV OUT (kompozit videó és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 449.900 Ft

AKCIÓS ÁR



- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- Soundblaster kompatibilis, 16 bites hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV OUT (kompozit videó és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 549.900 Ft

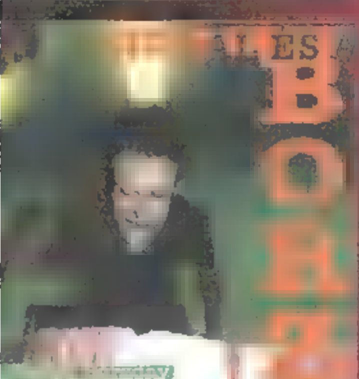
ACOMP [illegible]	1135 [illegible] Tel./Fax: [illegible], Tel.: 140-2101
ACOMP [illegible]	1125 [illegible] 2. Tel./Fax: [illegible]
[illegible] CENTER	[illegible] Budapest, [illegible] út 131. [illegible] 419-4092
ACOMP online:	[illegible]
[illegible]	[illegible]177## (Friss árjegyzékünk lekérhető!)
[illegible]	Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, [illegible]: 9.00-13.00

A [illegible] CENTERBEN a [illegible] minden [illegible] 10-20 [illegible] 10-18 [illegible]

Az árak változtatásának jogát [illegible]!

X music

Godzilla rovata



Ebben a [illegible] valódi óriások és [illegible] titanok [illegible] a [illegible] az X-Music hasábjain [illegible] CD-ol[illegible] [illegible] visszatérő [illegible] ismeretlen, akikről még sokat [illegible] hallani: [illegible] Rolling [illegible] Judas Priest, Green Day, [illegible] Sinead O'Connor, Hobo, [illegible] Jobbnál jobb [illegible] Lesz mit [illegible] az tuti!

Három [illegible] apadt a L'art Pour L'art Tár[illegible] Új [illegible] Újabb [illegible] idiótább [illegible] és [illegible] dumák. A [illegible] a [illegible] család [illegible] kalandjain is bátran [illegible] A *Winnettou* album [illegible] de Galla és Natália [illegible] [illegible]

Az ötvenes-hatvanas [illegible] ből [illegible] a Meseautó 2 [illegible]. A dalok nem [illegible] eredeti [illegible] zió[illegible], hanem [illegible] betéteket [illegible] modern [illegible] sok. [illegible] Járom az [illegible] szomorkás a hangulatom, satöbbi. Nosz[illegible]

Parádés [illegible] (Eperjes, [illegible], Dobó [illegible], Udvaros, Kállai, Hernádi): egy [illegible] egy várva várt film: A mi[illegible] album sem [illegible] ütős: [illegible], Geszti, Szulák And[illegible] Juli, Koós János. A zenét [illegible] mester álmodta [illegible].

A nemek [illegible] kidolgozott, [illegible] és ne ijedjünk meg, nem [illegible] a szexről [illegible] Hobo [illegible] és sok [illegible] zanzásított bölcsesse[illegible] [illegible] miatt [illegible]

Happy [illegible] a Kispál és a Borz 10. szülinapi [illegible] Ko[illegible] a bulit októberben [illegible] a [illegible] Klubban. Az album 20 [illegible] dalt, a borító [illegible] a jelenlévő, több, mint 1000 [illegible]

Immár deklaráltan egyszemélyes [illegible] karába Kozso új társakat talált [illegible] Vic). Az új Ámokfutók [illegible] lás címe: *Van* [illegible] erősen férfi[illegible] a Hold [illegible] val[illegible] a Ghostbusters [illegible] Chopin [illegible] újravakolása.

A 4F-Club [illegible] a [illegible] geiben rejlik. Nem csak arról [illegible] kendezni, [illegible] hanem [illegible] témák boncolgatására [illegible] A két srác [illegible] rappel és az énekdallamok sem [illegible] A *Vicc* [illegible] tömve van [illegible]

[illegible] csapat [illegible] Még [illegible] albumuk [illegible] új [illegible] a *Take Me* [illegible] A lüktető [illegible] kezdik felváltani a [illegible] liraibb [illegible] mikai [illegible] Egy [illegible] változatlan: az [illegible]

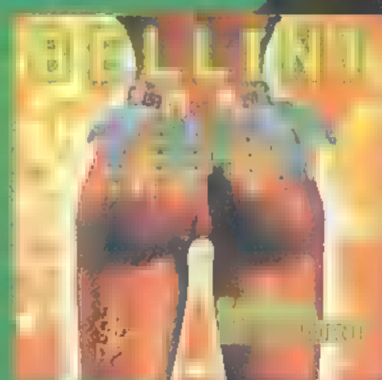
[illegible] elénk a Bellini [illegible] A house [illegible] vérbeli latin-amerikai dallamok [illegible] Amazonas-menti [illegible] teszik [illegible] sá. A *Samba De* [illegible] már [illegible] a különböző [illegible], de a többi [illegible] sem töltelék.

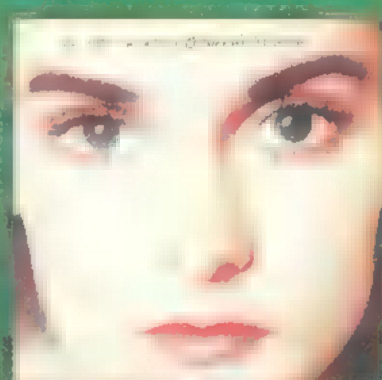
A [illegible] David Hasselhoff *Hooked On A* [illegible] valahogy nem [illegible] Szerin[illegible] afféle amerikai [illegible] a [illegible] szemben [illegible] a fel-felbukkanó dance-[illegible]

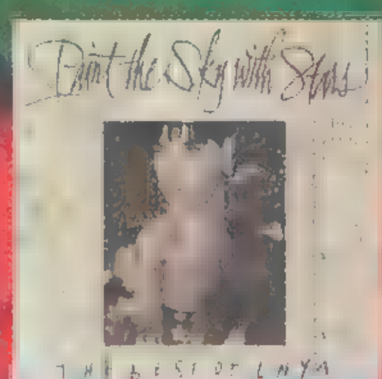
Minden borotvával [illegible] [illegible] *So* [illegible] címmel [illegible] of [illegible] amely [illegible] egy vadiúj dal, a This Is The Rebel [illegible] a [illegible]

[illegible] With Stars a [illegible] Enya [illegible], amely a [illegible] mil[illegible]lió eladott albummal rendelkező pacsirta [illegible] gyűjtötte [illegible] Of [illegible] Of [illegible] stb). Ráadásul ez ugye ma már [illegible] új [illegible] is [illegible] az [illegible]

Nem mindennapi [illegible] lene[illegible]tünk fültanúi a The [illegible] al[illegible]bumon: Rapperek és [illegible] a hip hop összefutott a klasszi[illegible]kus zenével. Az [illegible] Puccini, Saint-Seans, [illegible] Offenbach és Csajkovszkij. A [illegible] Cool J, Warren G, [illegible] a Run DMC és az [illegible] szintén full.







Előző számunk nyertesei:

Csak tájékoztatásul közöljük, hogy épp most váltunk, azaz a nyerteseket mindig lapzárta után sorsoljuk csak ki, hogy legyen ideje mindenkinek beküldenie. Tehát előző számunk nyerteseinek névsorát következő számunkban közöljük.

Baj van!

Kérjük az alább felsorolt nyerteseinket, hogy írjanak, telefonáljanak a szerkesztőségbe, mert baromi „ügyesek" voltunk, s elkavartuk a címüket: így nem tudjuk postázni a nyereményeket – aki tud, előzetes időpont-egyeztetés után személyesen is befáradhat!

U2 kazettát nyert: Baranyai Balázs (Nyírbátor), Korcsmár Béla (Bp. XII.) és Szalóky Károly (Bp. I.)
U2 Remix CD-t nyert: Cauber Attila (Győr), Gulácsi Zoltán (Bp. XV.), Fónagy István (Bp. II.), Kozma Gábor (Méhkerék) és Zalai János (Esztergom)

Az e havi játék a Warneré, és a 100 Folk Celsius Országút című lemezéhez kapcsolódik (ismertető a CD-n!!!).

A nyeremény:
2 CD és 2 kazi

A kérdés:
Melyik külföldi országban aratott legutóbb nagy sikereket a csapat?

Válaszod december utolsó napjáig add postára!

DEMO ZÓNA

Októberben nem voltak [illegible] Credo szerint a [illegible] [illegible] egy nagy durranás [illegible] bei 2-5 között volt a [illegible] 150 ember látogatott el [illegible]

[illegible] by Tpolm
code: Raven
graphics: Feather, MRK
music: Balrog

Pár napja, a Scenario partin jelent meg – nem tudom ugyan, hogy hányadik helyezett lett, de nem is lényeges, mert csak három nagyon gyenge demo indult. A Blam leginkább a Melon Dezign Amiga demóit idézi. Azon belül is a Schmoovy-Schmoov stílust. Az úriember eredetileg nagyon jó zenész volt a Digital-ban, egy nap azonban a múzsa homlokon csókolta, és ennek következtében coder lett a Melon csapatban Schmoovy-Schmoov néven. Demói elég egyszerűek voltak kód téren, de az ötletességben és poénosságban vitték a pálmát (állítólag hamarosan PC-n is aktív lesz). Gyakorlatilag a Tpolm demo nem más, mint néhány egyszerű 2D effekt: szivarreklám néhány képernyőváltással. A képeken nagyrészt feketéket láthatunk szivarral a szájukban, még James Brown is feltűnik. Az előtérben az összes kód néhány képmozgatás és egy zoomer, a háttér végig két sárga színből áll. Van egy kis színfutás, X és Y irányú hullámzás, rotálás és a demó ennyi volt. Nem egy nagy eresztés, de azért humoros. Úgy tűnik ez volt a legjobb új anyag ebben a hónapban.

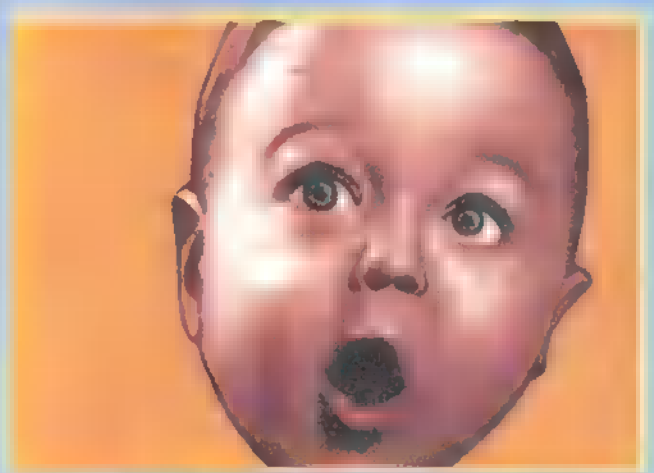
Focus by Quad
code: Sarix, Inopia
graphics: Necronomicon, Skin, Bugshag
3D: Necronomicon, Skin
music: G-Day, Darkxceed

Erről a demóról már a múlt hónapban szerettem volna írni, mivel a Bizarre 97-en indult és nyert. Pár napja jelent meg a javított változat, ami néhány új grafikát és kódot is tartalmaz (ráadásul most már majd' minden gépen fut). A készítők egyébként egy

Net Yaroze-t nyertek a demóval, ami egy Sony Playstation hobby fejlesztőkészlet. (Bár játékot már nem érdemes írni a gépre, ugyanis hamarosan megjelenik a Playstation 2 – a technikai specifikációk mellett már a kinézete is eldőlt, csak a sorozatgyártás és kiadás van hátra.)

Az inicializálás után elindul a demó. Középen egy „Focus the final version" homályosodik el és élesedik ki blur effektel. Mögötte egy digitalizált szem pislog, alul pedig a QUAD betűi zoomolnak el. Ezután egy metal csövekből kirakott alagútban repül két Phong árnyékolt űrhajó, egy fényforrás is köröz a képen lens flare effektel. Ezt egy textúrázott alagút követi – a textúra kristályos, és az alagút alakja egyfolytában változik, hullámzik. Majd egy textúra forog a háttérben egy gömbfelületre feszítve, amit a kamera belülről mutat. Alul egy ablakban ismét animál a szem, felül pedig egy Focus logó villog. A következő részben két rajzolt szemet láthatunk, alattuk egy Focus logót. Ez a kép elkezd forogni, csavarodni, rotzoomolni és hullámozni. Ez után ismét egy 3D rész következik, megjelenik a 3D Phong űrhajó és a fényforrás lens flare-el, köröznek a néhány furcsa 3D épület felett. A kamera rázoomol az egyik épület tetejére: a tetőn valami furcsa anyag látható. Első ránézésre víznek néz ki, de nagy dudorok jelennek meg rajta, amik mozognak jobbra-balra és kifele is. A felületen lyukak is megjelennek, amik ebben a verzióban egy szöveget formáznak: „Ez a demó nyerte meg a Bizarre 97-et". A lyukakon lézerfények világítanak ki, majd egy nagyon jó trace képet tekinthetünk meg (két robotot ábrázol). A következő rész ismét 3D. Felül egy textúrázott, Gouraud árnyékolt plafon látható, alul végtelen mennyiségű szögletes, Tetris-szerű alakzat. Egy metamorfáló rész következik, természetesen realtime. Különböző rasszba tartozó embereket, hírességeket és egy majmot alakít egymásba a demó. A képek közt láthatunk egy csimpánzt, egy kínai férfit, egy indiai nőt, egy arab öregembert, egy kínai egyenruhás gyereket, egy kínai lányt és egy perui öregasszonyt. Továbbá feltűnik arcok között Bill Clinton és Bill Gates is. Egy gyengébb kép következik, ami egy fegyveres, kék ruhás lányt ábrázol. Ezután a manapság nagyon divatos bump rész jön a két rajzolt szemmel és az üdvözletekkel, majd ismét 3D. A táj közepén szétnyílik egy object, és egy ember repül ki belőle, visszarepül, és a dolog visszazáródik. Itt is megjelenik a fényforrás a lens flare-el. Egy hullámzó textúra következik, közepen szétnyílik időnként, s a képen elolvashatjuk a készítők névsorát. A rutint egy Quad logó követi, ami mellett lézerfények világítanak, végül egy pentagramm jelenik meg egy kígyóval, majd szétrobban sok darabra. Nem rossz...

A CD-n interjút olvashattok a Focus főprogramozójával, Sarix/Quad-al, amúgy pedig találkozunk egy hónap múlva.



PC-X COMPUTER CLUB

A DÉLI PÁLYAUDVARNÁL: 1012 BUDAPEST, MÁRVÁNY U. 17.
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL. TEL.: 156-0691, 156-0337, 156-8291 – 141-ES MELLÉK.

A klubban Trau vár mindenkit 30 fr. kártyákkal felszerelt Pentium-200-akkal, a legújabb programokkal!

Játssz velünk vagy barátaiddal hálózatban, hétfőtől-péntekig, 12-18 óráig.

Ha előfizetnél, hiányzik egy régebbi számunk, vagy esetleg törötten landolt a CD a postaládádba, akkor az Ügyfélszolgálaton Szilvi segít.

Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
H-P: 9.30-18.00 Szo.: 9.00-13.00
Tel: 131-0518, Fax: 111-8671
http://www.inext.hu/~ready

READY STATION 99.900 Ft
6x200, 8MB RAM, 1GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA

READY OPTIMAL 138.500 Ft
Intel P150, 16 RAM, 2.1 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA, 20x CD

PROFESSIONAL 205.000 Ft
Intel P200MMX, 32MB RAM, 2.1GB HDD, 1,44 FDD, 15" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 2MB VGA, 20xCD, SB16

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

választéka

SoundBlaster AWE 32 OEM /AWE 64
13.800 / 15.800 Ft
2-6 Sony / 4-6 Pana cd író kit
73.600 / 106.500 Ft
Diamond Monster 3D 4MB
30.500 Ft
US Robotics 33.6 / 33.6 külső
18.600 / 12.800 Ft
HP, Epson, Canon nyomtatók

Árlistánkat faxbankból is lekérheti:
2-333-666 / 1310#
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Teszt

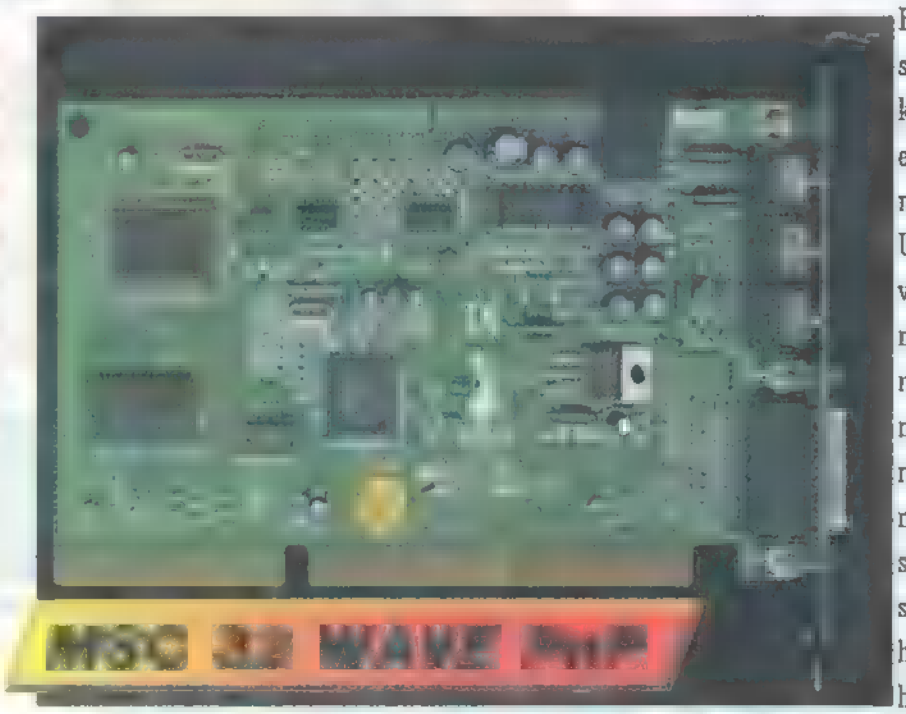
Labor

Visszatérők

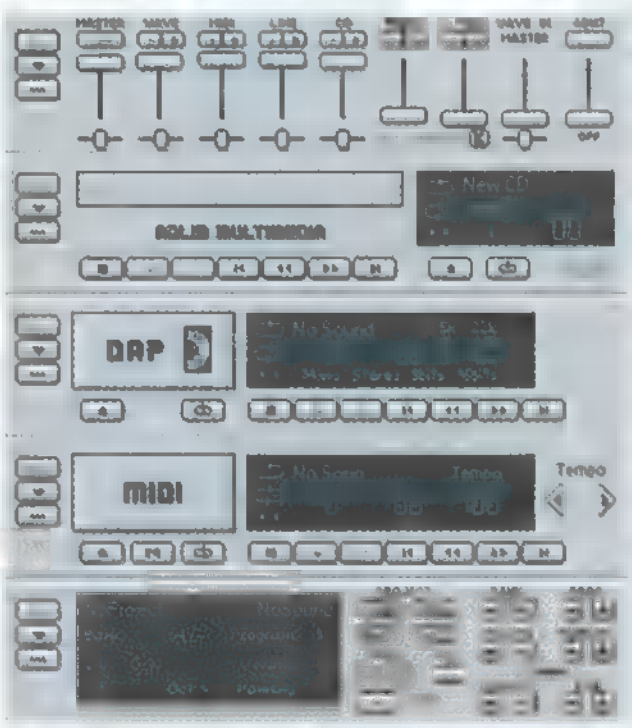
AdLib hangkártyák visszatérése

Új Turtle Beach: Daytona

A hangkártya mára szinte nélkülözhetetlen tartozéka a számítógépnek. Az év utolsó negyedében is számos újdonság jelent meg, ezek közül mutatunk be néhányat. Mivel a zene és zajgenerálás elég speciális téma, **Schuerue** *csak a hardware vonatkozásokat ismerteti, a minőségre és használhatóságra vonatkozó tapasztalatait pedig a vájt fülű* **Dr. Tracker** *adja közre.*



Mikor első PC-met vettem, majdnem egy X-szel (nem PC-X, hanem évtized) ezelőtt, az AdLib hangkártya még csodás álomképnek számított. Aztán jött, látott és győzött ■ Sound Blaster és a mind máig használt OPL szabványt megteremtő AdLib eltűnt a porondról – ■ második generációs AdLib Gold márkanévvel megjelent kártyákkal Magyarországon csak elvétve lehetett találkozni. A csipkerózsika álomba szenderült, pontosabban más területre átnyergelt cég azonban most visszatért a hangkártyák piacára. A választékból hármat mutatunk be, melyek minőségük és kínált szolgáltatásaik, s nem utolsósorban áruk alapján kiemelt figyelemre érdemesek. Az összes kártya tartalmazza a General MIDI (GM) hangokat. A General MIDI egy olyan szabvány, amely a hanggenerátorok egységes felépítését határozza meg. Az ilyen szabványos hangszerekben azonos hangszínhelyeken azonos hangszerek mintája található. Ez jelen pillanatban 128 hangszert és egy dobkészletet jelent. Ezekből egyszerre 32-t képes megszólaltatni, tehát 32 hang polifonikus. A MIDI-s lehetőségek kiaknázása érdekében 16 MIDI csatorna áll rendelkezésre, ■ 10. csatorna a doboké. Az Internetet telefonként is használók számára jó hír, hogy ■ kártyák hardwareből képesek a full duplex üzemmódra, ■ játékosokat pedig dual joyportal kényeztetik (tehát lehet két joyt használni Y kábellel). AdLibbel kapcsolatos bővebb információ: Herta Kft. Tel.: 322-7846.



AdLib MSC 32 Wave Pnp

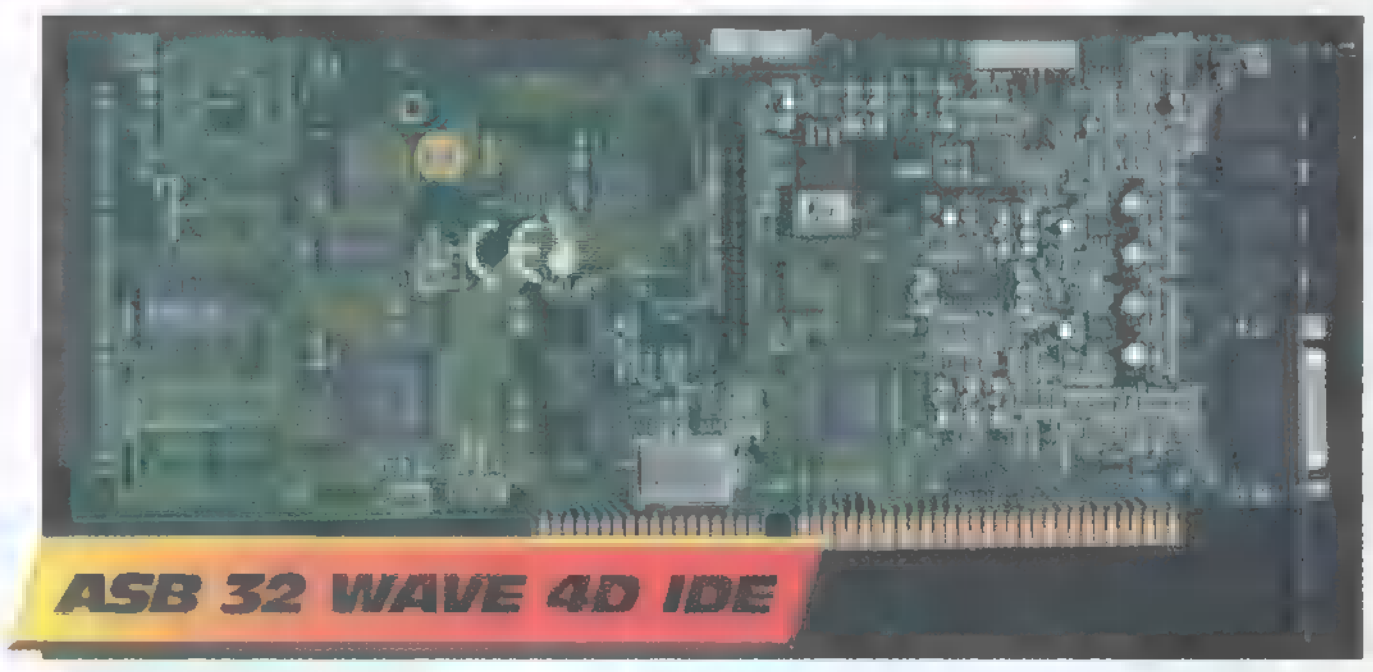
A legkisebb kártya 16 bites ISA csatlakozóhelyre telepíthető, Windows 95 által támogatott Plug & Play eszköz. 3D hangzást biztosító technológiával készült, az AdLib FM szintetizátor mellett egy MPU-401 van ráintegrálva, melyhez ROM-ból tölti a hangmintákat. Különlegessége, hogy ■ két eszköz (ahogy a többi AdLib esetében) akár egyszerre is használható. Ára: 8.000 Ft + ÁFA.

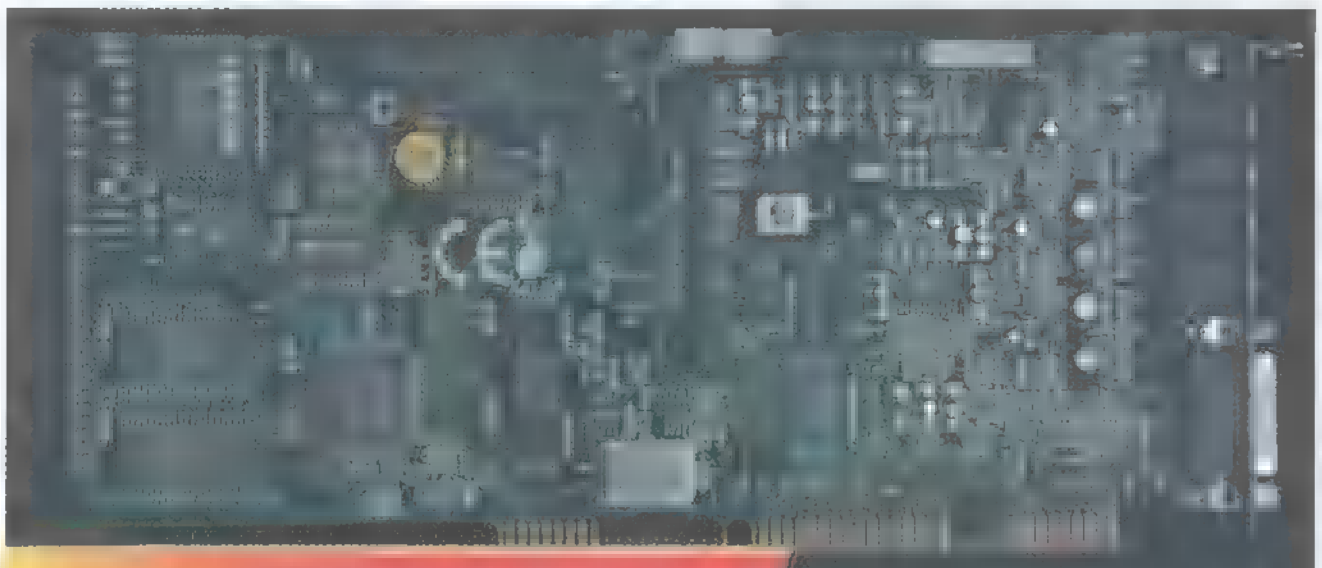
AdLib ASB 32 Wave 4D IDE

A 4D nem a hangzás időbeli kiterjesztését jelzi, hanem a kártya által támogatott QuadDIRECT 4D Home Theather Sound System-re utal, amely négy megkülönböztetett hangszóróval éri el ■ térbeli hanghatást. Az MSC 32 által kínált szolgáltatások mellett a General MIDI szabványnak is megfelel, lehetőséget ad a hangminták letöltéséhez szükséges RAM bővítésre, de AdLib Media Connector és egy EIDE csatlakozó is található a 4-rétegű nyákra szerelt kártyán. Ezzel a technikai szempontból különleges tulajdonságával kategóriájában egyedülálló. Az ASB 32 egy fokkal többet tud, mint kisöccse, tartalmazza ■ GS hangokat is. Utóbbi a Roland cég saját formátuma, amely valamivel többet nyújt a GM-nél. Hangszíntára nemcsak a 128 hangszínt tartalmazhat, hanem annál sokkal többet is. Maximum 16384 mintát tartalmazhat, de ezt ma még nem használják ki. Képzeljetek el egy 128x128-as táblát, melynek oszlopai a GM szabvány kiosztása szerint következnek egymás után, de pl. az első oszlop nemcsak egy zongoraszínt tartalmazhat, hanem akár egyszerre többet is. Ezeket hívjuk Variaton-öknek. Így ez a kártya 190 hangszert, ■ dobkészletet és egy effektkészletet is tartalmaz. Az MSC-vel ellentétben ez 32 MIDI csatornát használhat. Az ASB azzal lépi át a szabványhatárokat, hogy hangszíntárát ki lehet bővíteni a kártyára integrált RAM segítségével. Magyarul .wav mintákat tölthetünk be a kártya memóriájába, ezáltal MIDI-n keresztül is elérhetőek lesznek. Ára: 16.900 Ft + ÁFA.

AdLib [illegible] 64 Wave 4D IDE

Az ASB 32 minden tulajdonságával rendelkező, de a számítógépen (is) zenélőket további hájakkal kenegető minőségi hangkártya, melyről már igen nehéz eldönteni, hogy nem lóg-e ki a félprofi kategóriából? A Fat Man General MIDI elvárásokat támogató kártya lehetőséget ad Roland GS és Roland Sound Canvas módú használatra. Az ASB 64 ugyanúgy 2 Aux kimenettel rendelkezik, mint a 32-es. Mindhárom kártyában közös, hogy 16 bit, stereo, 48 KHz minőségre képesek, és hogy SB Pro kompatibilisek. A 64-esnek megint csak több hangja van ■ előzőnél – 225 hangszerrel, 8 dobkészlettel, és 1 effektkészlettel rendelkezik. Ára: 28.900 Ft + ÁFA.





ASB 64 WAVE PRO 4D IDE

Mindhárom AdLib kártyához mellékelik a következő software-eket is:

EasyKeys Lite – ■ program képességei igencsak alulról verdesik a gyengébb vendéglátós hangszerekét. A szokásos primitív gombelrendezés, néhány hangszer, néhány stílus, egy demo. A képernyő felső részén egy magnó szimbolizálja a felvételt. A bal felső ablakban egy koordináta rendszerben helyezkednek el a rendelkezésre álló hangszercsoportok képei. Az X tengely a panningnek, ■ Y pedig ■ hangerőnek felel meg. A jobboldali setup gombra kattintva választhatjuk ki, hogy a program az Adlib FM szintetizátorát vagy a Roland driverét használja. A hat Drum Pad-del digtalizált effekteket szólaltathatunk meg, de ezekből csak kevés emlékeztet dobhangokra. A Key gombok transzponálásra szolgálnak. A négy Embellishmenttel (Intro, Break, Fill, End) a stílusnak megfelelő kezdést, kiállást, felpörgést és befejezést idézhetünk elő.

SuperJAM! – ez volt az a program, aminek abszolút semmi értelmét sem láttam. Igaz, a kártyához kapott JAM! csak demo, de az biztos, hogy ■ teljes verzióban sem tudunk sokkal többet kezdeni magunkkal. Itt is, ugyanúgy mint az EasyKey-nél, 6 hangszercsoport van. Itt ■ a különbség, hogy mindegyiknél be lehet állítani, hogy melyik csoportot melyik driver játssza, és ez a driver milyen hangszert szólaltasson meg. Néhány nagyon silány demo zenét hallgathatunk meg vele, és talán itt ki is merültek a lehetőségek.

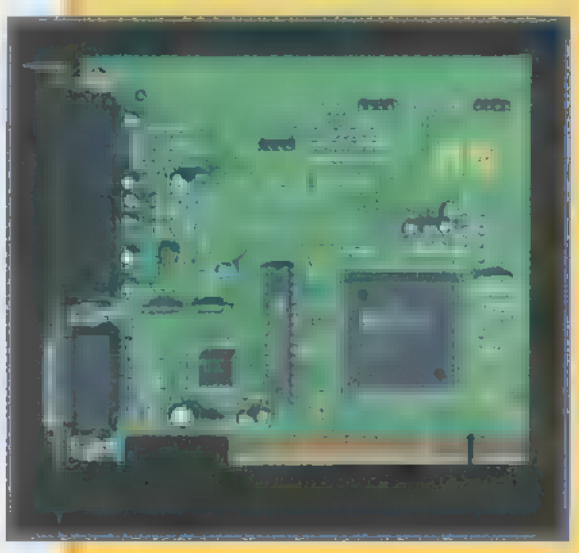
Soundtrack Express Preview – itt a már előre megszerkesztett stílusokkal készíthetünk komplett dalokat, persze saját zenei tudásunk nélkül. A stílusnak adhatunk egy úgynevezett Personality-t (személyiséget), amivel befolyásolni lehet az akkordváltásokat, ezzel érve el melankólikus, komoly, reménykedő, romantikus hatásokat.

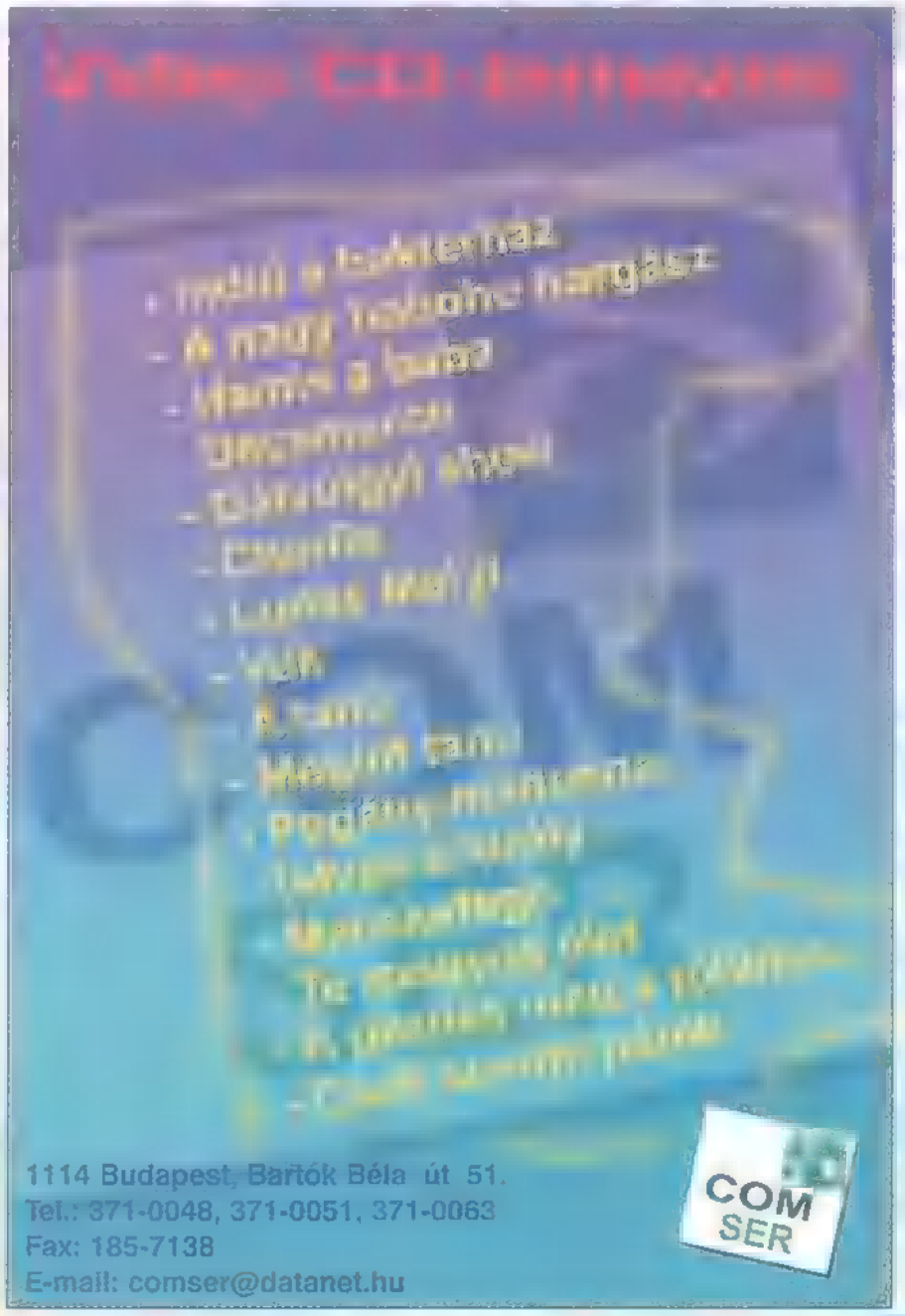
Adlib Rack – ■ ■ egyik legjobb része a hangkártyához adott software-eknek. A rack tartalmaz egy CD és egy MIDI playert, egy WAV lejátszót (DAP) és egy WAV felvevőt (DAR). Ezen kívül még rendelkezésre áll két rack mixer is. Nos, így készen is lenne a mini-HIFI, de még mindig van valami, ami a kártya fő erényei közé tartozik, és ez a WaveTable Downloader. E kis program segítségével Adlib kártyánk RAM-ját lehet feltölteni ■ bites, mono wav-okkal. Ezeket a hangokat memóriába töltés után MIDI-n keresztül is el fogja érni, természetesen a MIDI billentyűzetünkön játszva a hangmagasság is változik. Egy ilyen minta max. 128K lehet. A Launcher nevű programocska egy kis sort jelenít meg a képernyőn, amelyen fel vannak tüntetve a rack részei – ezáltal sokkal egyszerűbb ezt elindítani, mert ez mindig látszik, és ha szükségünk van valamire, akkor már csak egy kattintás…

A két nagyobb kártya csomagja tartalmaz egy Cakewalk Express szekvenszer programot is, erre most nem térek ki, már csak azért sem, mert nem olyan jó, mint a Cubase. Sokkal kevesebb funkciója van, nehezen áttekinthető és bonyolultan kezelhető.

Új Turtle Beach: Daytona

A hangkártya-teszt negyedik résztvevője az AdLib-hoz viszonyítva igen friss, és úgy tűnik, szép reményű fiatal – a Turtle Beach régóta várt Daytona nevezetű modellje. A kártya PCI bus-os kivitelű, ezzel átléphetők az ISA 8MHz-es órajeléből adódó problémák. Kifejezetten Windows 95 és NT felhasználók számára készült, azonban a DirectSound kezelőfelületből adódó előnyt, hogy a PC memóriáját használhatnánk hangminta letöltésre, NT alatt nem működik – DOS ablakban SB 16-ként látjuk. A hardware full duplex és az MPU-401 mellett megfelel az SRS Sorround Sound 3D hangszabványnak. A hangkártya mellé a Voyetra „zenész-programok" mellett zenei játék és felolvasó program is jár. Ára: 39.540 Ft + ÁFA, a tesztpéldányt az Ant Kft.-től kaptuk (Tel.: 131-5354).





Mély víz

Yamaha Soft Synthesizer

Egy mindenes CD-n akadt rá **Skywalker** *■ Yamaha driver a shareware verziójára. Szerintem nagyon kúl, úgyhogy javaslom mindenkinek, akinek Win95 fut a gépén, hogy tegye fel, mert nagyon klassz dolgokat lehet vele művelni. Ennek kapcsán a Cubase-ről is lesz szó.*

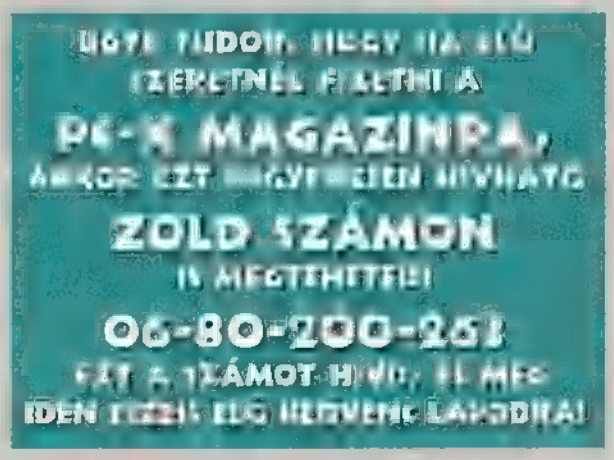
A program teljes neve Yamaha Soft Synthesizer S-YG20. Ez egy szoftveres MIDI hanggenerátor, amit ugyanúgy el tudnak érni a MIDI-t használó programok, mint más, normális MIDI drivert (a progi megtalálható a CD MELYVIZ\DRTRACK alkönyvtárban). Ez a driver 360 hangot tartalmaz, ami magában foglal 128 GM (General MIDI) mintát, 9 dob- és 2 SFX-készletet, és egy reverb effektet. A sima GM hangokon kívül még tartalmazza ■ Yamaha nemrég kifejlesztett XG formátumú hangjait is. Persze ■ egészen eredeti minőségükben, mert ezek csak 22 KHz 16 bit stereo minták, ami azért meg is hallatszik. Viszont nagyon jó pont, hogy 32 hang polifonikus (ennyi hangot tud egyszerre megszólaltatni).

Mivel Pentium ajánlott a használatához, előfordulhat, hogy még ennél is rosszabbra kell állítani ■ beállításokat, mint például 11 KHz-re, vagy monóra. Vannak még apróbb hibák, például, hogy DOS-os alkalmazásokban nem működik, és hogy egynél több MIDI-t kezelő szoftvert ■ használhatunk akkor, amikor a driver aktív. Ebből könnyen következtethetünk, hogy ki is lehet kapcsolni. Nos, tényleg megtehetjük, ha az ikonjára kattintunk és a megnyíló ablakban off-ra állítjuk a kapcsolót. Ugyanitt lehet változtatni a driver hangminőségén is.

A szoftvercsomaghoz jár egy MIDI player is. Installálás után indítsuk el, és ■ Set gombra klikkelve állítsuk át ■ Tone Generator Setting-et a Yamaha SGMP Driver-re! Ezután töltsünk be bármilyen MIDI file-t, és hallgassuk meg, hogyan szól! Ha esetleg van valami probléma más alkalmazásoknál (pl.: nincs ilyen driver-választási lehetőség), akkor menjünk be a Control Panelbe, azon belül ■ Multmédiába, és ott az Individual Device-nál válasszuk ki a Yamaha SGMP Driver-t, utána Apply és OK. OK? Így még ■ is előfordulhat, hogy néhány Win95 alatt futó MIDI-t kezelő játék is ezt fogja használni.

Nos, hát akkor lássuk a Cubase-t (múltkori számunk CD-jén megtalálod). Az elindítást követően a program automatikusan megnyit egy file-t, amiben rögtön láthatóvá válik a 16 MIDI csatorna. Importáljunk egy MIDI file-t! A csatornák száma melletti output mezőre kattintva válasszuk ki a Yamaha SGMP driver-t! Valószínűleg minden csatorna ugyanarra a hangra van állítva, ami általában egy zongorahang. Ezen könnyen változtathatunk, mégpedig ■ Edit menüből a GM/GS/XG Editorban. Ez egy nagy keverőpult-szerű ablak, amiben az egyes csatornák hangjait, hangerejét, panorámáját (panning) és effektjét lehet beállítani. Ha a hangszíneket meg akarjuk változtatni, akkor ■ outputot ■ mixer jobb alsó sarkában állítsuk Yamahára, a Mode-ot pedig XG-re. A csatornák alá fel vannak írva a hozzájuk rendelt hangok nevei. Ezekre kattintva választhatjuk ki a kívánt hangszert. Biztos észrevettétek, hogy a 10-es csatorna különbözik ■ többitől. Azért, mert ez a dobkészleteknek van fenntartva. Egyébként ■ GM szabványos dolog, úgyhogy szinte mindenhol így lesz. Most már könnyen ki tudjuk próbálni ■ Yamaha driverünk képességeit.

Desszertként kínálom a RAM-mal rendelkező hangkártyásoknak (GUS, Turtle Beach, SB AWE 32, AdLib stb.) az Aqua nevezetű sampling CD ROM-ot. Ez a CD eszméletlen mennyiségű (1685 db) hangmintát tartalmaz, méghozzá a legjobb minőségben. Magában foglalja ■ akusztikus hangszereket, a dobokat, a szintieffekteket és még sorolhatnám. Külön megjegyzem, hogy a CD-n nagy helyet kapott a Budapest SFX könyvtár, amiben fővárosunk főzajait hallhatjuk. A hangszerek tökéletesek, nem is tudok mibe belekötni. Vagy mégis? Na jó, mégsem... További info az Aqua-ról: Amecon Kft. (Tel.: 185-6624).



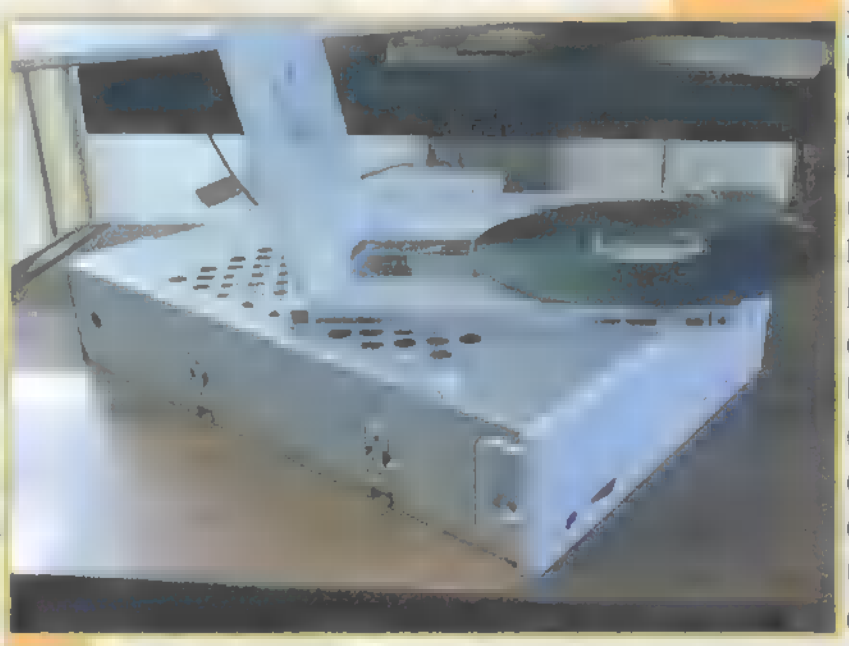
Vízmély IDE nekem a CD írót!

Suttogások, hírek már számos helyről számos formában jutottak el hozzánk az IDE (ATAPI) csatolós CD-R meghajtóról, de eddig még nem láttunk egyet sem. **Schuerue** *örömmel jelenti, hogy végre megtört a jég, a Sony Spressa CDU928E nevezetű modelljét a maga kézzelfogható valóságában vizsgálta meg.*

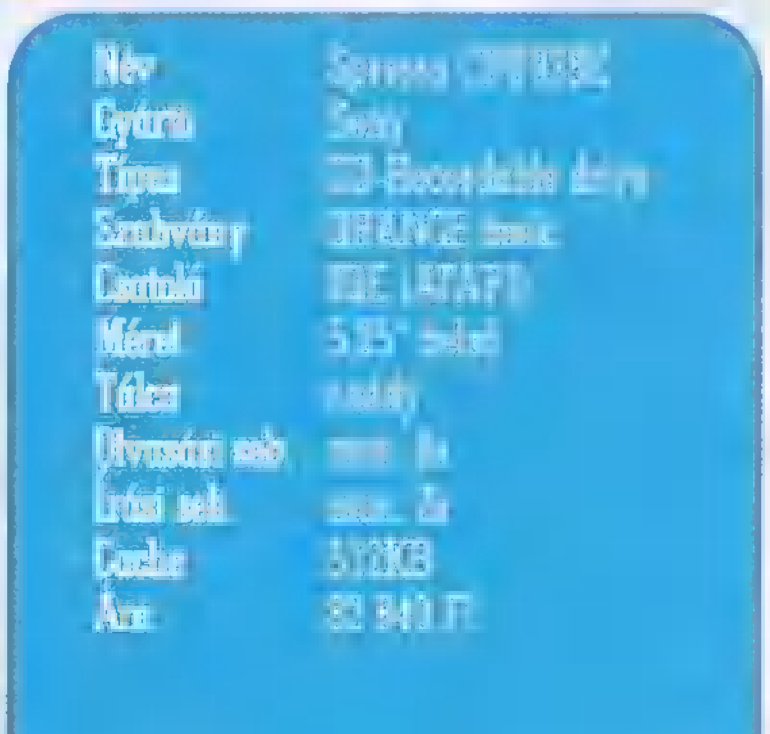
Sokáig tartotta magát axiómaként, vagyis megdönthetetlen alapigazság szerűen az a nézet, hogy CD-R (recordable) meghajtó csak SCSI csatolófelületen működtethető. Ennek oka, hogy ▬ SCSI-n az adatátvitel függetleníthető a konfiguráció egyéb részeitől, természetesen csak akkor, ha mindkét, a kommunikációban résztvevő egység ugyanannak ▬ SCSI láncolatnak tagja. Ez a gyakorlatban annyit jelentett, hogy aki CD-t akart írni, annak nem kellett ugyan pokolra menni (mint a dudás tanoncoknak), hanem mélyen a zsebébe nyúlni, mert nemcsak a CD-R drive került egy kisebb vagyonba, de majdnem ugyanannyit kellett költenie egy megfelelő host adapterre és SCSI merevlemezre is.

Hála azonban a számítástechnika unásig emlegetett rohamléptű fejlődésének, ▬ IDE felületű eszközök is felnőttek a feladathoz. Ehhez nem kellett más, minthogy a merevlemezek elég nagy adatátviteli sebességet érjenek el, illetve, hogy a vezérlők ezzel lépést tudjanak tartani. A Sony 928E hardware követelményei egyáltalán nem olyan vérmesek, hogy csak ■ legújabb csúcsgépekbe lehessen beszerelni. Mindössze annyi a feltétel, hogy a merevlemez átlagos elérési ideje 19ms vagy kisebb, ▬ átvitele pedig 600KB/s vagy nagyobb legyen – ennek bőszen megfelelnek az átlagosnak mondható konfik is. A szerény igényeket annyival kell megfizetni, hogy az írási sebesség kétszeresben (300KB/s) lett maximálva, bár 8x CD-ROM-ként olvas.

A tesztkörülmények igen egyszerűek voltak, egy mindennapi munka során használt, hálózatba kötött, hangkártyával felszerelt Pentium 166-ban lett kipróbálva, a konfiguráció elemei sem a legmárkásabb gyártók üzemeiből kerültek ki, de nem is a legolcsóbb, no-name kategóriába tartoznak. A két gigás Quantum merevlemez mode 4-ben működött, lévén sem ■ vinyó, ▬ az alaplapi IDE ▬ tudott ultraDMA-t. Az azonban mindenképpen hátráltató tényezőnek számított, hogy az image file-ok készítésére (mind megmaradó, mind átmeneti) a merevlemez harmadik partícióján tudtam helyet biztosítani, lévén ez mérhetően lassabb, mint az elsődleges. Az alapvető beállítás teljesen megegyezik egy CD-ROM beállításával, meg kell határozni, hogy első vagy második eszköz legye-e ▬ IDE csatornán. Az alaplap BIOS-a pontosan azonosította, majd ami sokkal nagyobb meglepetés, a Windows 95-tel is gond nélkül egymásra találtak. Olyan automatikusan beült a konfiba, hogy már ▬ a perverz gondolat is megfogalmazódott bennem, hogy: mégiscsak létezik Plug and Play?



Első indításra még óvatosan közelítettem meg a dolgot, minden, ▬ feltétlenül szükséges eszközt kikapcsoltam ■ konfigurációból (hálózat, hangkártya) és csak ezután láttam neki a használatnak. A készülék mellé a CeQuadrat WinOnCD 3.0 programot kaptuk, segítségével lehetséges audio, video és CD extra formátumot is készíteni – az image file, a hosszú file-nevet is támogató Joliet (ISO9660) file rendszer felírása, és a CD másolás mellett. Az írást természetesen egyben és multi session-ben is végezhetjük. A CeQuadrat Packet CD programja ugyan ▬ támogatja ezt a típust, de meghajtó a gyári adatok szerint képes mind a fix, mind a változó csomagok kezelésére. A csomagonkénti írásnál a nyers CD-t „megformázza" az író, és a továbbiakban mint egy floppyra vagy winchesterre írhatunk, a különbség mindössze annyi, hogy ami egyszer oda lett másolva, az ott is marad (törlés helyett letiltja ■ hozzáférést ▬ adott csomagokhoz, de a terület természetesen nem szabadul fel).



Az első próbálkozások hibátlanul sikerültek, olyannyira, hogy kibújt belőlem a kisördög, és elhatároztam, hogy „ráhúzom ■ szivatót" – hiába kapcsoltam vissza ■ hálózatot, hallgattam zenét, mégis rendesen végezte a dolgát. Az sem izgatta különösebben, hogy utóbb ■ forrásként szolgáló merevlemezzel egy IDE csatornára került. Első (és a cikk megírásáig egyetlen) hiba akkor következett be, amikor egy kiterjedt könyvtárstruktúrát, amiben jó sok apró file is volt, akartam ráírni, és „elfelejtettem" előtte töredezettség-mentesíteni ■ vinyót. Ez azonban részben a vinyó számlájára is írható, mert visszavéve ■ sebességet 1x-re, már végig tudta csinálni.

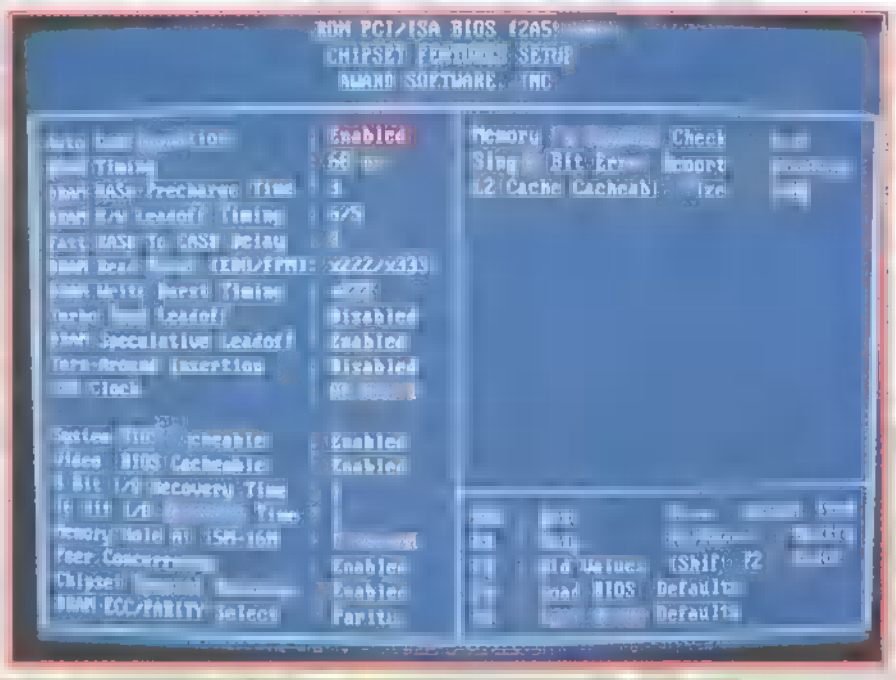
Egy dolog bánt csak a SONY Spressa CDU928E CD-R drive-al kapcsolatban, de az nagyon, hogy nem akarják élettartam tesztre nálam hagyni, kénytelen leszek venni egyet. Hogy összebarátkozhattam ■ kütyüvel, és tapasztalásaimat megoszthattam az érdeklődőkkel, az ANT Kft-nek (Szondi u. 29., Tel.: 131-5354) köszönhető.

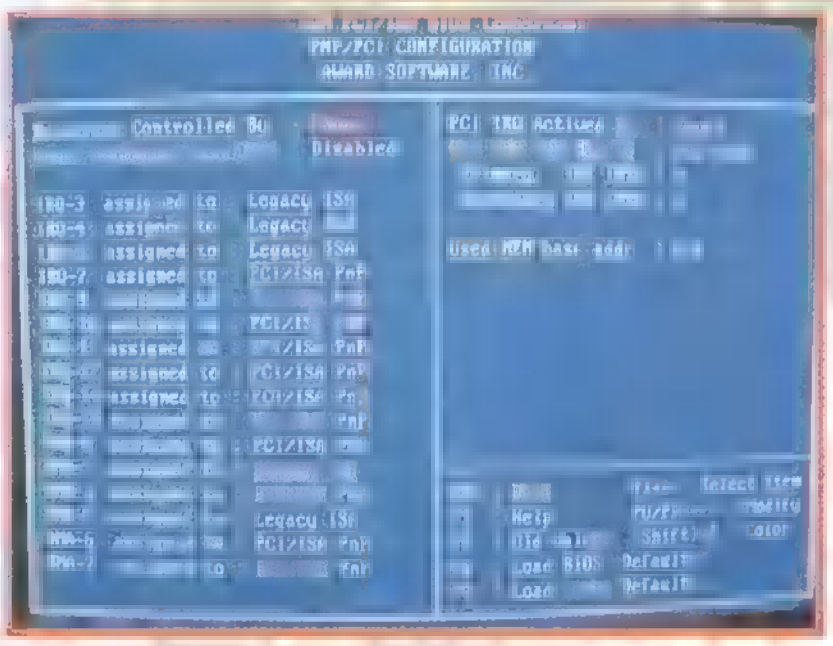
vízelly Házi Barkács

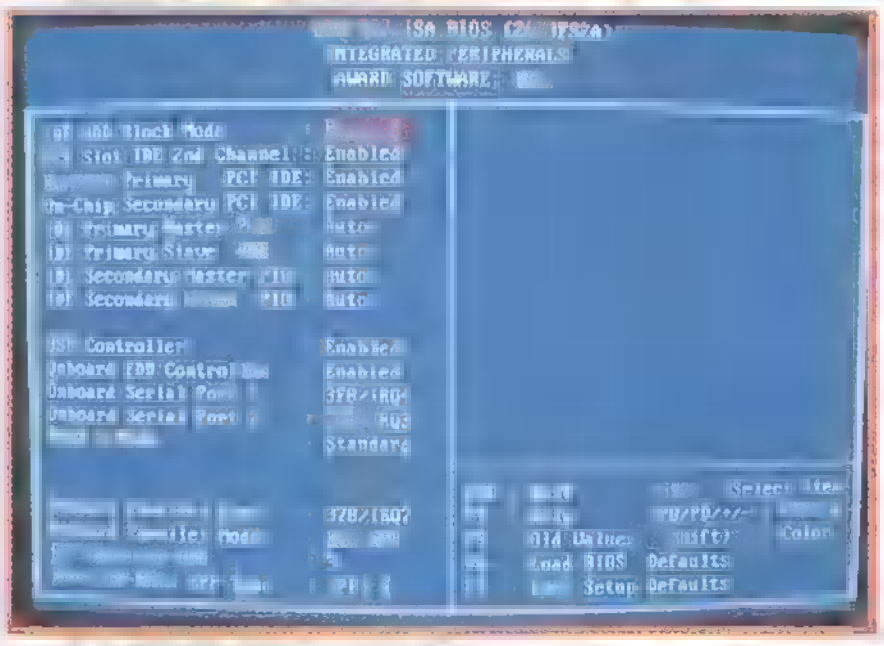
Itt a vége, fuss el véle, avagy ez az utolsó a PC hardware-ével foglalkozó cikk **Schuerue** *tollából. A következőkben már az operációs rendszerek alapvető telepítési és működési csellogásairól The Richfielder mester fog értekezni. Ennek oka, hogy úgy gondoltuk, ez annyira szorosan része a gép összeállításának, hogy mindenképpen beszélni kell róla. Érdemes is, hiszen egyre jobban „elablakosodó" világunk már a telepítésnél sem teljesen egyértelmű, a különböző működési sebességet erősen befolyásoló beállítási lehetőségekre már nem is gondolva.*

Most még azonban térjük vissza a BIOS, pontosabban a CMOS setup-hoz, bár már ez is software szagú, de mégis inkább a hardware-hez sorolandó, lévén a hardware-re vonatkozó változókat kell itt beállítgatni. Az „ahány ház, annyi szokás" effektus különösen érvényes itt, hiszen számos gyártó, és számos BIOS variáns létezik. Erre a legjobb példa, hogy a napokban egy számítástechnikai cégnél dolgozó ismerőssel beszélgetve a következő kérdéssel szembesültem: Láttál már olyan alaplapot, ahol a proci típus, órajel és a szorzó is a BIOS-ból állítható? Nos, bár ■ saját szemeimmel még nem láttam, az illető szavahihetőségében viszont nem kételkedem, így előfordulhat, hogy az első fecske után megjelennek az ilyen BIOS-szal szerelt alaplapok tömegei. Első hallásra nem is tűnik rossz ötletnek, most mindenestre maradjunk csak a legalapvetőbb és az általánosan elterjedt CMOS setup-okban előforduló menüpontoknál.

Amennyiben emlékezetem, és az előző cikk itt heverő kézirata nem csal, akkor a múlt alkalommal egészen a BIOS Feature Setup pontig jutottunk. Lépjünk tovább ■ következő, a hangzatos Chipset Feature Setup menüpontra. Itt először is az „autókonfigurálás" engedélyezésére vonatkozó sort kell megkeresni, ezt engedélyezve egy csomó beállítást elvégez helyettünk a gép, általában hibátlanul. Az Award BIOS-nál régóta szokásban van, hogy az autoconfig engedélyezésekor meg kell adni a memóriamodulok sebességét, és ebből számítja ki a megfelelő értékeket. Talán nem kellene, de azért mondom, hogy amennyiben eltérő sebességű modulok vannak a bankokban, akkor a lassabb sebességet kell megadni, ellenkező esetben előfordulhat, hogy mindenféle váratlan hibaüzenet, elfagyás és kékhalál lesz a





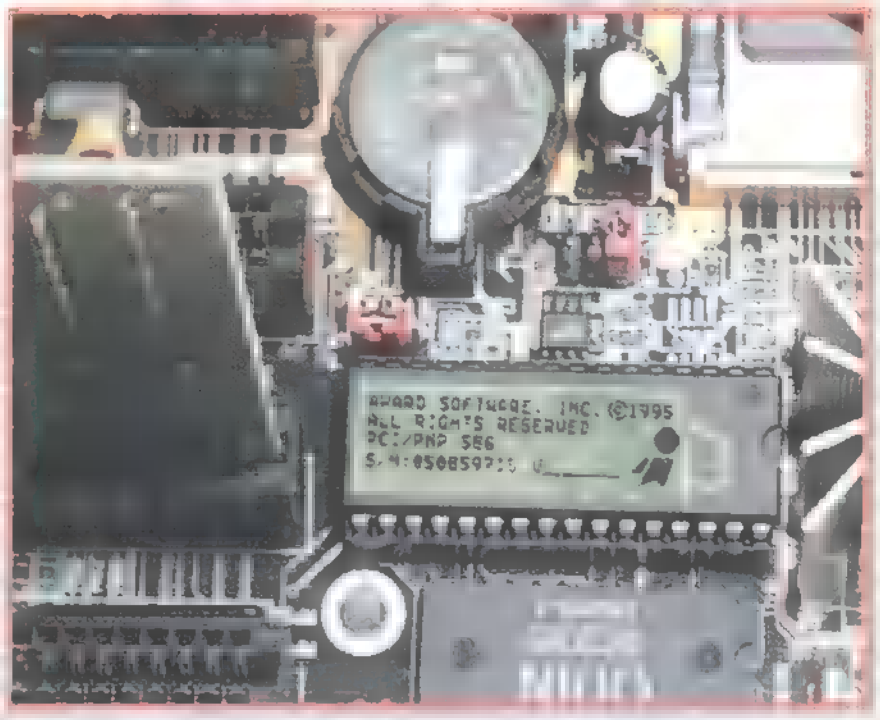


működés. A különböző buffereket csak akkor tiltsuk le, ha bekapcsolt állapotban semmiképpen nem akaródzik működnie, ■ főként akkor fordul elő, ha valamely kártya ezt nem viseli el. Mint látszik, elég megfoghatatlan, sok ismeretlenes egyenlet az időzítések és bufferelés beállítása, ezért, mint mondottam, jobb a gépre bízni. Ha mégis kézzel kívánjuk beállítani, mert valamely memóriához gyakran forduló alkalmazásunk szánalmasan akadozik, akkor a próbálkozás marad. Ilyenkor finom, mindig csak egy értéket és csak kicsit megváltoztatva próbálkozzunk, így hamar rá lehet jönni, hogy mi az, amit még hibázás nélkül elvisel a masinéria. Az ISA órajelét a PCI órajelből számolja a gép – ennek hivatalosan 7,5MHz környékén kell lennie, így kiszámolható, hogy a PCIclock/ melyik beállításra van szükségünk: ha túl magas az órajel, előfordulhat, hogy az ISA kártyák nem fognak megfelelően működni. Szintén itt találjuk meg a Video és BIOS cache engedélyezését, ha már úgyis lefoglaltunk némi árnyékmemóriát erre a célra, akkor ne hagyjuk parlagon heverni azt ■ területet.

A következő menüpont a Power Managment, itt mindenki ízlése szerint állíthatja be, hogy mikor, mi módon kapcsoljon (majdnem) ki a gép, vagy csak helyezkedjen várakozó álláspontra. Meg lehet adni, hogy milyen megszakításkérelmekre éledjen fel, ■ igen hasznos lehet, ha például üzenetrögzítőként is funkcionáló voice-os faxmodem van a gépben. Ekkor be kell állítani azt az IRQ-t, amelyiken a faxmodem figyel (a megfelelő soros port IRQ-ja) és máris otthagyható napokra ■ gép, nem fog túl sokat pörgetni a villanyórán, hiszen igazán mérhető áramfelvétele csak akkor lesz, mikor üzenetet rögzít, vagy faxot fogad. Hosszabb használat esetén sincs ok aggodalomra, hi■■■ addig nem ereszkedik vissza hibernált állapotba, míg ■ figyelt megszakításon forgalom van. Az olyan faxprogramok természetesen kizártak, amelyek folyamatosan ellenőrzik a modem állapotát, hiszen ezek állandóan zaklatják a port IRQ-ját és nem teszik lehetővé ■ gép pihenőbe költözését. Egyéb esetekben néha zavaró lehet, hogy az állomány kiírása előtt meg kell várni, amíg felpörög a vinyó.

PNP / PCI configuration. Ennél a menüpontnál igen nagy káoszt lehet generálni. Egyik része arra vonatkozik, hogy ■ négy lehetséges PCI-slot mely négy IRQ-hoz való hozzáférést kapja meg – minden IRQ-nál meghatározható, hogy igény szerint használhatja-e a PCI vezérlő, vagy csak az ISA férjen hozzá (legacy to ISA). Bár célszerű autón hagyni, de előfordulhat, jutalmunk. A memória kezelésére a különböző write és read dolgok vonatkoznak, és órajel ciklusokat mutatnak, értelemszerűen minél kevesebb órajel ciklus alatt végzi el a műveletet ■ gép, annál gyor-

hogy a PCI számára megválasztható IRQ-k számát korlátozni kell, mert ISA kártyák alól kihúznák a megszakításkérelmet, erre a különböző software-es beállítású hálózati kártyák esetén van a leggyakrabban szükség. Azokban az esetben is itt kell mahinálni, ha valamelyik PCI kártyának szeretnénk más IRQ-t adni, erre a Hercules Stingray a jó példa, hiszen annak a legjobb tulajdonságai a 9-es IRQ-n vannak. A másik fontos beállítás az, hogy a PCI-slotok milyen belső megszakításokat használjanak, ezek INT-A-tól INT-D-ig terjedhetnek. A PCI controller ezekhez a belső megszakítási címekhez rendeli hozzá a lehetséges IRQ-kat, így értelemszerűen nem lehet két eszköz ugyanazon a belső megszakítási címen. Általában itt kell meghatározni azt is, hogy az alaplapra integrált IDE mely belső megszakításon foglaljon helyet. Az On board IDE is teljes értékű PCI eszköz, így a számára kiosztott INT-cím sem adható ki más eszköznek, ráadásul csatornánkét külön cím kell neki, amennyiben nem PCI-hoz, hanem ISA-hoz rendeljük (akkor is működni fog, de természetesen lassabban, így ehhez a megoldáshoz csak akkor folyamodjunk, ha az összes PCI megszakításra kártyáknak van szüksége).



Az utolsóként említett, de igen fontos pont az Integrated Peripherals, vagyis az alaplapra épített eszközök beállítására szolgál. Itt lehet engedélyezni és letiltani az elsődleges és másodlagos IDE csatornát, a floppyvezérlőt, a soros és párhuzamos portokat és az azzal felszerelt alaplapoknál a USB vezérlést. Ha engedélyeztük az IDE csatornákat, akkor itt adható meg, hogy az eszközöket milyen úton-módon (medex) kezelje, ezt érdemes auto-n hagyni, mivel általában jó ismeri fel. Amennyiben erőszakoskodunk, és egy vinyót a valóban támogatottnál magasabb kategóriában akarunk használni, akkor gyorsabb nem lesz, de nagy valószínűséggel hamarosan elszáll, mint ősszel a fecskék (a hibás beállítás felülbíráltával ugyan újra működésre bírható, csak a rajta tárolt adatoktól kell valószínűleg könnyes, esetenként fogcsikorgós búcsút vennünk). Bár előfordulnak olyan alaplapok, amelyekre nem IDE, hanem SCSI vezérlőt építenek, de ezek csillagászati áraik miatt ritkák, mint a fehér hollók, ezért tisztelettel bár, de kihagyjuk ismertetésük. A párhuzamos portot háromféleképpen lehetséges kezelni, a jó beállítás attól függ, hogy a ráfüggesztett eszközök mit is szeretnének. Nem véletlenül beszélek eszközökről, minap egy érdekes kísérletet végeztem, vonatosat játszottam: jött a gépből a madzag, bebújt a scannerbe, onnan továbbment a ZIP drive-ba, majd csak ezek után fejezte be útját a nyomtatóban. Várakozásommal ellentétben minden egység működött, könnyes szemmel gondoltam a jó öreg C64-re, ahol elméletben négy floppy és két nyomtató ülhetett ugyanazon a kanócon. No, de félre a nosztalgiával. A soros portok beállításánál figyeljünk, hogy az 1-3 és a 2-4 ugyanazt az IRQ-t használja, így képes összeakadni az 1-esen lévő egér a 3-asra konfigurált modemmel, és akkor ott a böngésző, csak éppen pointer nincs, amivel a weblapon pepecselni lehet. Az USB-ről Univerzal Serial Bus, meg csak annyit, hogy ha nincs ilyen eszköz telepítve, akkor meg minek foglaljon IRQ-t.

No lám, ennyi volt a hely, a következő alkalommal már TRí fogja terjeszteni az igét. Kérdéseitekkel továbbra is fordulhattok hozzám, januártól beindulnak a PC-X Clubban az olvasói napok, amikor személyesen állok mindenki rendelkezésére.És persze előbb-utóbb visszatérek a technika újdonságaival, érdekességeivel. Ezt vehetitek fenyegetésnek is.

NET STUDIO
www.net.stu.dio.hu

vízelv

Webesnek áll a világ

Az Indonéz Szigetvilág Rejtelmei

Mint azt már a múlt havi Webes cikkben is megígérte **Zuzer The Hun**, *mostantól haladó tippek és trükkök következnek, de ez nem jelenti azt, hogy ▬ fogunk vissza-vissza térni az alapokhoz. Ezt a cikket a JavaScript megnézegetésének szánjuk, gondolom nem hiába: egyre inkább hódít, egyszerűsége, sokoldalúsága és cross-platform (sajna nem teljes mértékben cross-browser) mivolta méltán teszi népszerűvé programozók és designerek között egyaránt. E két emberfajta közül inkább a designerekhez fogunk közelebb állni, tehát senki ne számítson adatbázis record-lekérdező rutinokra, sokkal inkább olyan elemekre, amik az oldal kinézetét és poénosságát hivatottak fokozni. Ha valami érthetetlen, esetleg nem szakszerű a leírásban, akkor írjatok nyugodtan.*

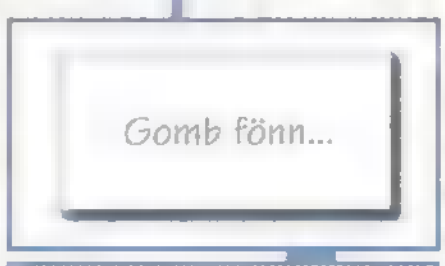
Mi is az a Javascript? Netscape-ék szerint „szerver és kliens applikációk megírására egyaránt alkalmas cross-platform, object-orientált script nyelv". Javascriptben dinamikus HTML oldalakat rakhatunk össze, melyek pl. felhasználók által bevitt adatokat kezelnek, más applikációkat, programokat indítanak el a szerveren vagy a felhasználó gépén, vagy csak egyszerűen dögösebbé teszik ▬ oldalakat. Minket ez ▬ utóbbi foglalkoztat elsősorban.

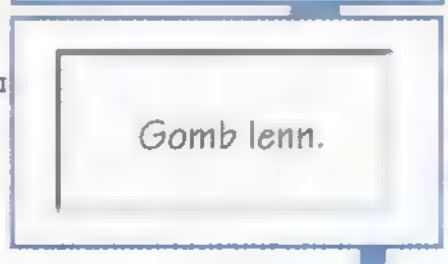
Minden JavaScript-tel foglalkozó cikkben egy (esetleg néhány) darabka scriptet fogunk megnézni. Nevezetesen, hogy mit csinálnak, miért jók, hogy lehet rajtuk változtatni stb. Hadd jegyezzem meg, hogy a legérdemesebb módja a script „írásnak" az, ha leszedsz a Webről már működő darabokat, és ezeket próbálod meg implementálni (ez manapság egy igen divatos szó), azaz beilleszteni a saját oldaladba.

Persze egy-egy script megértése és változtatása nem mindig egyszerű dolog, de hát ezért vagyok én, ugye. Egyelőre ne küldjetek oldalnyi scripteket azzal, hogy mondjam meg, mi-mit-miért csinál, bitte.

A mai első script megvilágítja a rendkívül népszerű, mouse-over image-cserét. Ez a gyakorlatban – és magyarul – annyit jelent, hogy megváltozik ▬ image, vagyis a kép, ha az egér fölötte áll. Használatos pedig gomboknál, mint azt ■ mellékelt ábra mutatja. Hogy mire jó? Elsősorban poén, másodsorban pedig megmutatja a kuka júzernek, hogy érdemes odakattintani. Persze gomboknál (gondolná ■ fejlesztő) ez eléggé magától értetődik, de azért érhetnek még meglepetések ezen a téren is, ne is beszéljünk olyan kattintható helyekről, amik ▬ enynyire világosak, mint pl. egy-egy kép különböző részei. Ez a script Netscape Communicatorral és Explorer 4-gyel egyaránt tökéletesen működik, Netscape 3-mal ▬ lehet probléma, de Explorer 3-asért már nem vállalom a felelősséget. Hadd bocsássam előre, hogy nem minden script fog minden Browserrel működni, ezért elnézéseteket kérem a Browser-háború résztvevőinek nevében is. Szálljon haragotok részben az én, részben az ő fejükre, ha a specifikációk összevisszasága miatt még mindig oldalnyi kódot kellene írni (vagy nagyon pengének lenni ezen a téren), hogy mindig minden működjön. Úgy legyen.

Mindjárt az elején egy kis grafikai trükk. Tegyük fel, hogy olyan gombot szeretnél, ami benyomódni látszik, ha fölötte van egérke. Mondjuk, hogy nem 3D szoftverrel dolgozol, hanem a jó öreg Photoshoppal. Ebben ▬ esetben nem elég, hogy megfigyeled (miután csakugyan benyomtad mondjuk a MAX egyik viewportjában), mitől látszik egy gomb benyomódottnak, hanem végig is kell gondolni. Na jó, azért segítségnek ott vannak ■ Windows jó kis ikon-gombjai, amik pont a megfelelő benyomódási-effektust produkálják, ha jól megnézed őket. Magyarul, ha van egy „gomb", felül a gombot világosszürke, alul meg fekete sáv keretezi, akkor ■ gomb alaphelyzetben, viszont ha felül fekete és alul szürke, akkor benyomódottan látszik. Pláne, ha – mint ▬ ■ Windowsban van – még a gomb maga is elsötétül kissé. Ha mindezt ■ Photoshopban akarod megvalósítani, akkor vagy megrajzolod (kipontozod) pixelekből, vagy valami egyszerű effekttel összecsapod. Ismertek már annyira, hogy én most az utóbbit választottam. Fogtam ugyanis egy üres image-et a Photoshopban, kijelöltem egy részét. Alulra szürkével, felülre feketével megcsináltam a keretet (ehhez nem kell más, mint Line Tool; ne felejtsd, hogy a SHIFT folyamatos nyomva tartásával tökegyenes vonalat lehet húzni). Ezután megszüntettem a kijelölést és adtam neki egy 3-as Gaussian Blurt. Megint kijelöltem egy területet, ami már a végleges gomb lesz. Itt csak arra kell vigyázni, hogy a keret szürke-fekete találkozása nagyjából jól essen, hogy ne kelljen aztán túl sokat javítgatni. A kijelölésen belülre eső részt Clear-eltem (Delete gomb), majd készítettem még egyet ▬ image-ből (ALT-i-d). A második verziót kijelöltem (CTRL-a), majd ■ Layert 180 fokkal elfordítottam (ALT-l-t-1). Ha eddig végigcsináltad, akkor látszik, hogy különösen a második verziónál, ami is a benyomott verzió hivatott lenni, ■ szürke-fekete vonal találkozása elég természetellenesnek tűnik. Ha megfigyeled a Windows gombjait, rá is jössz, miért. Nem 90, hanem 45 fokban találkoznak, mégpedig az image sarkainál. Most két dolgot tehetsz – vagy lekicsinyíted a gombokat akkorára, hogy ez már senkinek sem fog feltűnni, vagy copy-pasteled a fekete szélét ▬ image sarkához és az Eraser Tool-lal megigazítod a sarkát. Ha ez megvan, akkor már csak a lenyomott gomb széleiről kell lekapargatni ■ nem oda illő blurt és kész. Na persze ez csak gyorstalpaló, mert ettől még nem lesz minden a helyén a két gombon, de most nem is ezen van a hangsúly, tökéletesebb megoldást találhatsz még később.





Most pedig maga a SCRIPT. Először is, csak a szabályszerűség kedvéért, minden, ami javascript, kezdődjön <script language="JavaScript"> TAG-gel és fejeződjön </script> TAG-gel. Ez ugyanis megmondja a browsernek, hogy ▬ egyszerű HTMLre számítson. Ha fura a JavaScript kis- és nagybetűje, akkor hadd mondjam el ezzel kapcsolatban, hogy a JavaScript case sensitive, azaz különbséget tesz a kis- és nagybetűk között!

```
<!-- //ide lehet megjegyzéseket írni
var ns3=((navigator.userAgent.indexOf("Mozilla/3")>=0) || (navigator.userAgent.indexOf("Mozilla/4")>=0))
```

Ez még mindig csak előjáték, itt megmondjuk egy var (variable) változóban a Browsernek, ami jelen esetben egy Netscape Navigator/Communicator, hogy ő következik. Ez nem azt jelenti, hogy ez csak neki szól (mint már említettem, Explorer 4-essel is tökéletes), csak most őt szólítjuk meg. Nem kötelező pontosan hivatkozni a Browserre, általában nem is fogunk, de így az elején nem árt tisztázni, hogy ilyen is van (mindig ez a biztos). Fontosabb figyelmet szentelni a *<!--* TAG-nek, ami azt hivatott tisztázni, hogy komment következik utána. Na most ez hihetetlennek hangzik, amikor tudjuk, hogy ▬ komment következik, de a régi Browserek ezt nem tudják, mivel nem ismerik a *<script language="JavaScript">* TAG-et, tehát az egészet átugorják, mint számukra érthetetlen zagyvaságot. Az új Browserek viszont tudják, merről fúj a szél, mivel ismerik a fenti TAG-et. A *//* viszont a JavaScript komment jelzése, tehát amit ezután írsz, azt ■ Browser nem veszi figyelembe, egészen a következő

sorig. Ebből máris megtudtuk, hogy a JavaScript a sorokra is érzékeny.

if(ns3) {

Itt hivatkozunk ■ fent definiált változónkra, alább pedig jön a LÉNYEG:

starton = new Image(); starton .src = „start1.jpg";

startoff = new Image(); startoff .src = „start2.jpg";

Megadjuk a főszerepet játszó image-ek elérését, és hogy melyiket mikor szedje elő a Browser. Csak hogy mindenki értse – itt két képről van szó, vagy egy kép két változatáról, ahogy tetszik. A start1.jpg lesz a gomb alapállapota, ■ start2.jpg pedig az, amikor a mouse fölötte van. A most következőkön ne változtass, itt az img_act illetve img_inact függvényeket definiáljuk, ami mindössze annyit tesz, hogy megtudja a Browser, hogy mivel mit csináljon.

}

function img_act(imgName) {

if(ns3) {

imgOn = eval(imgName + „on.src");

document[imgName].src = imgOn;

}

}

function img_inact(imgName) {

if(ns3) {

imgOff = eval(imgName + „off.src");

document[imgName].src = imgOff;

}

}

Az alábbiakkal be is fejezzük a scriptet.

--></script>

A félkész termék most így néz ki:

```
<script language="JavaScript"><!--
var ns3=((navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/3")>=0) || (navigator.userAgent.indexOf(„Mozilla/4")>=0))
if(ns3) {
starton = new Image(); starton .src = „start1.jpg";
startoff = new Image(); startoff .src = „start2.jpg";
}
function img_act(imgName) {
if(ns3) {
imgOn = eval(imgName + „on.src");
document[imgName].src = imgOn;
}
}
function img_inact(imgName) {
if(ns3) {
imgOff = eval(imgName + „off.src");
document[imgName].src = imgOff;
}
}
//--></script>
```

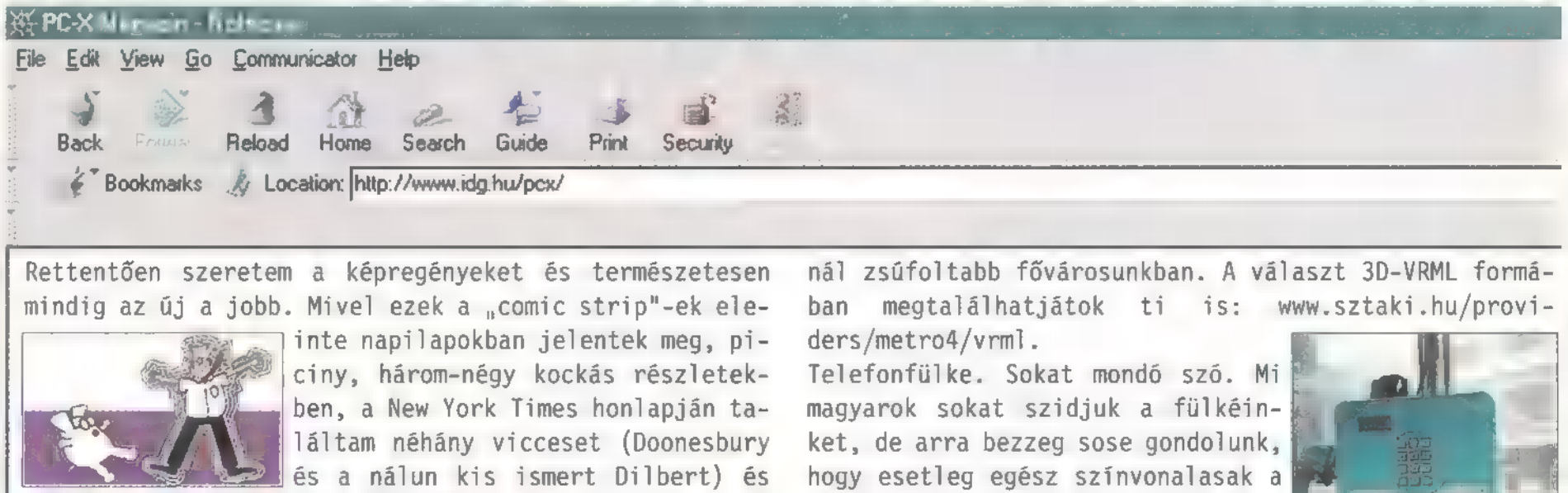
Azért csak félkész, mert ha gomb, akkor annak valamilyen oldalra mutatnia is kell, és a gombokat magukat is be kell rakni valahova, arról nem is beszélve, hogy hol van ebben szó egérkéről. Most jön:

```
start.html - Notepad
File Edit Search Help
<html>

<head>
<title>Untitled Normal Page</title>
</head>

<body  bgcolor="8888888" text=white>

<a href=semmi.html onmouseover="img_act('start'); return true;"
        onmouseout="img_inact('start'); return true;"><img src=start1.jpg name=start border=0></a>

<p><font size="4"><script language="JavaScript"><!--

var ns3=((navigator.userAgent.indexOf("Mozilla/3")>=0) || (navigator.userAgent.indexOf("Mozilla/4")>=0))

if(ns3) {

starton = new Image(); starton .src = "start2.jpg";
startoff = new Image(); startoff .src = "start1.jpg";

}

function img_act(imgName) {
if(ns3) {
  imgOn = eval(imgName + "on.src");
  document[imgName].src = imgOn;
}
}
function img_inact(imgName) {
if(ns3) {
  imgOff = eval(imgName + "off.src");
   document[imgName].src = imgOff;
}
}

// --></script></font></p>
</body>
</html>
```

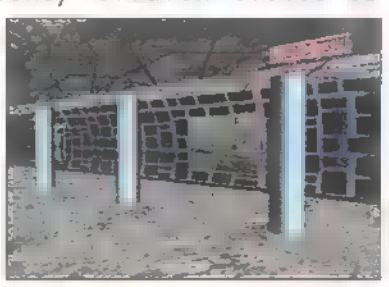
<img src="start1.jpg" border="0" name="start">

Ez itt berakja a gombunkat egy HTML oldalba, és ha az egérke a gomb fölött mászkál, akkor beindítja az img_act függvényt, mégpedig azért, mert a start paraméter erre utasítja. Ennyi! Kérdéseket továbbra is e-mail-ben várok, keresd ■ impresszumban.

(A java sorok meglehetősen hosszúak, s az újság hasábokra tördelése miatt előfordulhat, hogy nem egyértelmű a programsorok törése – segítségképpen a lap tetején látható kép a teljes programot tartalmazza.)



Rettentően szeretem a képregényeket és természetesen mindig az új a jobb. Mivel ezek a „comic strip"-ek eleinte napilapokban jelentek meg, piciny, három-négy kockás részletekben, a New York Times honlapján találtam néhány vicceset (Doonesbury és a nálun kis ismert Dilbert) és politikait (Tony Auth, Pat Oliphant, Tom Toles). A www.nytimes.com/diversions/cartoons/ oldalon előtte be kell jelentkezi (nem árt, ha van mondjuk egy akarmi@usa.net-es email címünk hozzá).



További érdekes dolog, ami régóta érdekelt, hogy hol megy majd a 4-es metró kicsiny, ám de annál zsúfoltabb fővárosunkban. A választ 3D-VRML formában megtalálhatjátok ti is: www.sztaki.hu/providers/metro4/vrml.

Telefonfülke. Sokat mondó szó. Mi magyarok sokat szidjuk a fülkéinket, de arra bezzeg sose gondolunk, hogy esetleg egész színvonalasak a többi országokéhoz képest. Ja, hogy nem láttuk még azokat? Itt az idő (és a cím): www.2600.com/phones. Ízelítőül egy Thaiföldi városból, Phuket-ből származó telefonfülke.

Newlocal

SPRINT Computer Kft.
1087 [illegible] u. 3.
Tel.: [illegible], 210-4836 Fax: 313-4866
1068 Felsőerdősor u. 7.
Tel/fax: [illegible], 342-6724

SPRINT

WWW.SPRINT.HU

2000 Flipper	1 100	[illegible]	9 300
3 koponya, Toltec	6 700	Land of Lore 3	[illegible]
688I Hunter Killer	8 800	After Match	[illegible]
Broken Sword 2	8 600	[illegible]	8 [illegible]

DVD CD-k, SZKENNEREK

Játékok, [illegible]NGKÁRTYÁK

MegaPack 7	6 900	[illegible] oem	[illegible]
Power F1, SWIV	7 900	[illegible] Awaña	[illegible]
Outlaws	9 700	[illegible] UltraS	[illegible]
Shadows of Epire	8 600	[illegible] szkenner	22 500

5% kedvezmény 2db vásárlásakor

Teljes Microsoft szoftver választék

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák

JOYSTICK

Firebirk

masszív
törésbiztos
kivitel

1 év teljeskörű garancia
ergonómikus karkialakítás
plug&play

www.pixel.hu

PIXEL

Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.
tel.: 266-6059 fax: 118-6651
E-mail:pixel@mail.matav.hu

GRAVIS

GAMELAND PC CD SHOP

GAMELAND

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: [illegible], 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: [illegible], SZ-V: 10.00-18.00
1073 Budapest, Erzsébet krt. 41, Tel.: 342-0468
Nyitvatartás: H-P: [illegible], SZ-V: [illegible]

Tovább folytatjuk
KARÁCSONYI AKCIÓNKAT!!!
Október 1. és december 15. között
tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!

20% kedvezmény a tagsági árából

Rengeteg egyéb MEGLEPETÉS!!!

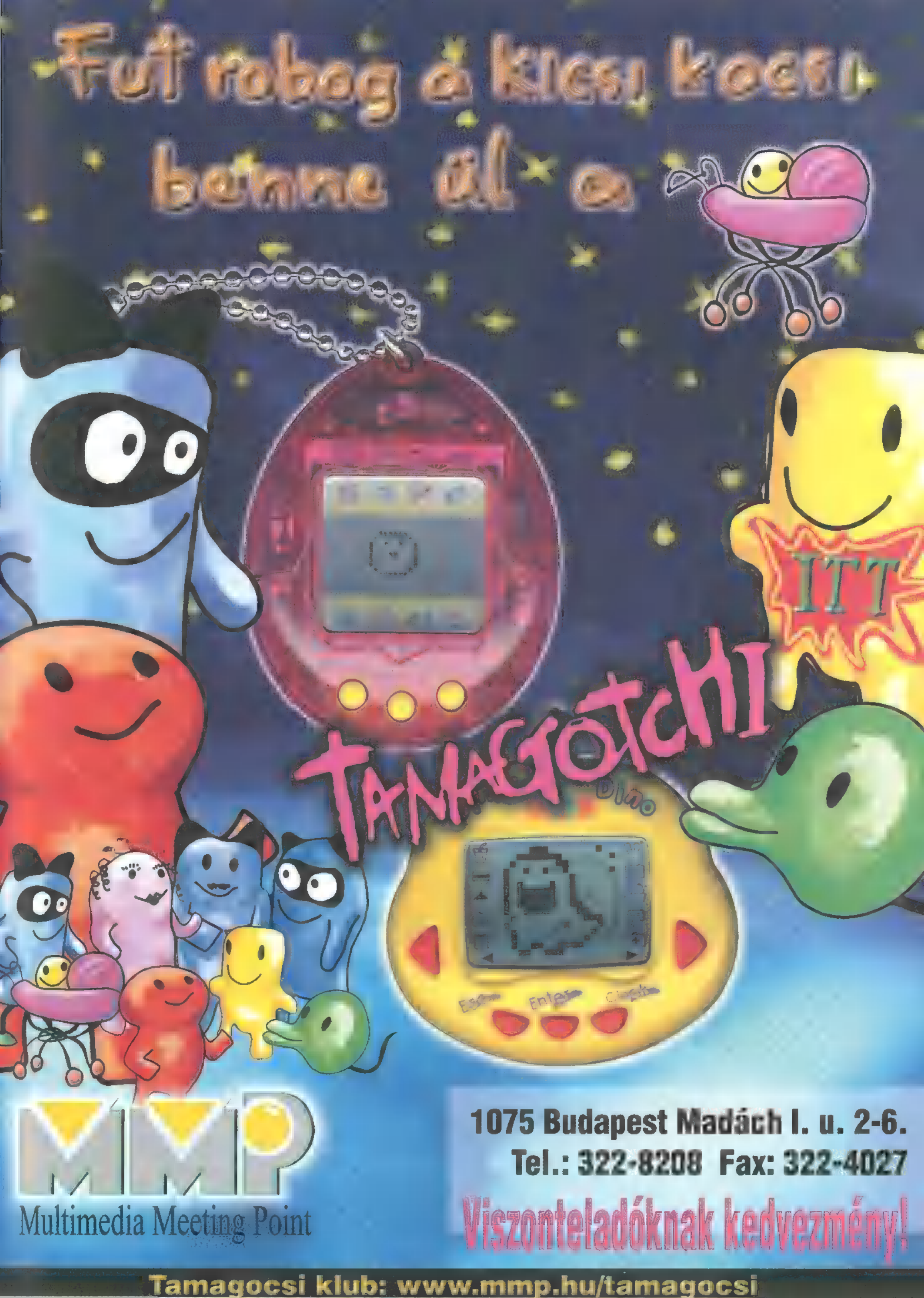
Sony Playstation
31.900 Ft
folyamatosan bővülő választék

Érdeklődj a klubokban!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!!!

Rövid határidővel csomagküldést vállalunk!

Az újdonságokat nálunk már 5 hálózat-ba kötött gépen játszhatjátok


Fut robog a kicsi kocsi
benne ál a

MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest Madách I. u. 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
Viszonteladóknak kedvezmény!
Tamagocsi klub: www.mmp.hu/tamagocsi

Mélyvíz

Mesterséges 3D Studio Max

A lényeg a világításban van… ja, meg a textúrákban… És így tovább. Ki vagyok váncsi, hogy mindenki másnak gondolta-e a kis zöld csodát. **Zuzer The Hun** *Szt. János Bogár-nak akarta, de volt lidérc, UFO és más egyéb megoldás is. Persze a legközelebb az volt, aki PC-X logót tippelt, nemdebár? Nna. Tájképet még nem fabrikáltunk. Gondoltuk, most már igazán itt az ideje annak is. Nézzük.*

Nem kérdéses, hogy a tájkép alapja a táj maga. Ez tulajdonképpen két dolog: föld és ég. Ha a földdel kezdjük, akkor ahhoz kell egy 250x340x0 Box Primitive 12, 20, 1 szegmenssel. A Pivot Pointja legyen 0, 0, 0-n. Hogyan lesz egy ilyen hasáb tájszerű – a válasz egyszerű: kezdetnek megteszi ■ Noise Modifier. Scale 80, Z Strength 30, a többi marad default. Persze ezt nem szabad szentírásnak venni, csak akkor jön be, ha a kamera vagy a Perspective View megfelelően van beállítva. Ennek hiányában nem oké ■ dolog. Az én kamerám, csak hogy tudd, 50, -180, 20-on van, s mivel ez egy Target Camera, a Target 2, -2, 40-en tanyázik. A szuper matekosok már rájöttek, hogy ■ Default Lens beállítással a Camera Dolly 185.3 (csak vicc, nem kell bevenni, mármint a matekosokat). Adj egy UVW Modifiert a Boxnak, amíg nem késő. Mappingje legyen Box, 2, 2.5, 1 Tile-ozással. Úgy, ni. Ez még jól fog jönni később.

Jöhet a jó ég. Ha meglepő effekteket akarsz kihozni ■ MAXból, akkor biza nem árt, ha összetettebb dolgokban gondolkodsz, mint mondjuk a sima Environment Map. Trükk indul: keletkeztess egy Sphere Primitive-et a táj fölé (0, 0, 0 Pivot Point megint csak), Radius 230, Segments 48, Hemisphere 0.5. Adj neki Spherical UVW Map-et, majd Normal Modifier Flip Normals pipálva. Most Clone-ozd ezt a félgömböt, a Copy legyen egy kicsivel kisebb vagy nagyobb, mondjuk 220. Ezek az aranyos gömbök nemsoká csodás eget fognak elénk varázsolni. Természetesen vigyázz, hogy a félgömbök alja ne látsszon át a föld buckái között, ellenkező esetben ég és föld között fogod érezni magad, mint Koncz Zsuzsa (szegény).

Jöhet a fa ■ kép közepébe. Alapjában véve négy választásod lehet, ha növényi rostokat akarsz megjeleníteni.

1: modellezel egyet (haha, hát ezt nem feltétlenül ajánlom)

2: beraksz egy bitmapet (ez most nem túl jó ötlet – problémás, hogy hogyan repüli körbe a bogárka, bár opacity mappel meg lehet oldani, maszkolással, de ha nem muszáj, akkor hagyd ezt el)

3: gyártasz egyet valami növénycsináló plug-innal, mint pl. a Tree Factory, vagy a Silicon Garden (jó annak, akinek ▬ ilyesmi, ugye)

4: kerítesz egy kész növényt valahonnan.

Én a 4-es verziót javaslom melegen. Hogy honnan? Hát ott a Web példának okáért. Hogy ne kelljen sokáig keresgélni, javaslom a http://www.insite.hu/insite/3d URL-t, ahol is a kedvetekért (főleg azok kedvéért, akik voltak szívesek és írtak nekem, illetve azok kedvéért is, akik ezután fognak írni) összeraktam, vagyis elkezdtem összerakni egy 3D-nek dedikált Site-ot. Na, ha a fa megvan, mehetünk tovább. Ennek hiányában is mehetünk tovább, de akkor vagy képzelj oda egy fát, vagy csinálj hegyet-dombot, házikót, vagy valami ilyesmit.

Nu, most rakosgass egy Radius 45, Segments 5 Geosphere-t a -200, 300, 100-ra, ez lesz a Hold. Bogárkának megteszi egy kis gömböcske is, gondolom. Ha mindez megvan, akkor ennél több tárgy ▬ is kell, tehát jöhetnek a Mapek. A talaj nem nagy gáz, lehet homokos felület, vagy füves, ▬ nagyon látszik. Én ▬ egyszerűség kedvéért ■ sandshor.jpg-t vagy a sandgrit.jpg-t ajánlom az alap MAX MAP könyvtárból, ezekhez van az UVW Tile-ozás is beállítva, de ezek hiánya miatt sem kell elkeseredni. Bizti mindenki tudja, hogy kell ezt csinálni, tehát menjünk tovább, érdekesebb területeken kalandozva. Itt van mindjárt ■ két Sphere Primitive, amikből a felhős eget lehet kihozni (az én final renderemben ▬ nagyon látszanak, mert nem akartam ▬ FLC file 256 színébe még ezt is belezsúfolni, de True Colour-ban pompásan néznek ki, majd meglátod). Tehát jelöld ki ■ két Sphere-t, majd a Material Editorban válassz egy üres Slot-ot. Standard Material-unk Diffuse kockájára kattintva kérj Noise-t. UVW Coordinates és Tiling 4, 5, 1. Turbulence, Size 0.2. Na, most szín ugyanezt csináld meg az Opacity-vel, és attól függően, mennyire akarod, hogy látszódjanak, állítsd be a Self-Illumination-t. Az én verziómon ▬ ▮ lett, de 45-ig minden mehet, e fölött a kép már csak Phantasynek illik be, mert a Hold előtt nappali megvilágítású felhők jelennek meg. Most rakd rá ■ Mapet a golyóbisokra, majd próbarender. Ha nagyjából felhőnek néznek ki, akkor minden jó, de azért kell egy-két apróbb, de fontos változtatás. Pl., ha szemben látszik a Map összeeresztése, akkor forgasd el a gömböket úgy, hogy az ■ rondaság ne látszódjon a kamerában. Ezen kívül forgasd el picit (mondjuk 25 fokkal) a két gömböt egymáshoz képest. Mint látod, ■ két szinten megjelenő félig(-meddig) átlátszó felhősávok elég jól festenek. Ha megtoldod ezt azzal, hogy a Noise Phase-t animálod, akkor egész klassz felhős eget kaptál (a reálisnál kicsit gyorsabb változtatás megengedett, sőt kívánatos is, hacsak nem film hosszúságú animációt készítesz). Érdemes a paraméterekkel eljátszani. Mivel ■ felhők közötti részek átlátszóak, természetesen az Environment háttér is látszik, amire mindjárt rá is térek. Vigyázat! Az ilyen hátterekhez nem szabad túl közel menni a kamerával, mert meglátszik ■ gömb görbülete. Most jöhet az Environment. Ez ebben az esetben nem más, mint a MAX tutti jó Fractal Noise generálásának demonstrációjára használt egyik Scene háttere, egy kicsit átalakítva ■ mi körülményeinkhez.

Kattints egy szabad Material Slotra, csinálj ide egy új Noise típusú Materialt (ugye tudod, hogy mi a különbség a kék gömbös és ■ zöld kockás materialek között?). Noise Type Regular, Size 0.3, High 1, Low 0.7, kattintás a Color#1 Maps téglalapjára. Ez most egy Fractal Noise, Size 25, High 1, Low 0.45, Color#1 Fekete, Color#2 sötétkék, kattintás a Color#1 Maps téglalapjára. Fractal Noise megint, Size 25, High 1, Low 0.4, Color#1 fekete, Color#2 sötétlila. Húúúúú, ez kemény volt. Javaslom, ha meg akarod érteni, hogyan működnek ezek ■ Noise Map-ek a MAX-ban, akkor ne ezzel a textúrával kísérletezz, hanem valami egyszerűbbel. Most menj a Rendering-Environment-re, majd pipáld ki a Use Map-et és Assignold a megfelelő Material Slot-ot. Voilá, ha csinálsz egy teszt rendert, egyre jobb dolgok jönnek elő. Ha változtatsz valamit a hátteren, ne felejtsd el mindig újra Assignolni (hozzárendelni) a Slotot, különben nem látszik a változtatás. Hadd jegyezzem meg itt, hogy a Noise Mapek mozgatása, illetve ezek Phase-einek animálása a háttérnél is igen meggyőző eredményhez vezethet. Jelszó: kísérletezz!

Most jöjjenek ■ fények. Először is kell kettő a bogárnak. Egyikük megvilágítja mindazt, amihez

közel kerül, másik pedig magát a bogarat emeli ki a háttérből. Kezdjük egy Omnival, rakd bont a bogárka közepébe, Multiplier 4, színe UV zöld (lehet sötétebb is, mondjuk 0, 150, 30). Attenuation Use pipálva, Start Range .5, End Range 2. Linkeld szépen a bogárkához. Következik megint egy Omni, ezt is rakd a bogárka közepébe, színe mostmár tényleg UV zöld (0,255,0), Multiplier 2. Attenuation Use pipálva, Start Range 3, End range 30. Már most megjegyzem, hogy az Attenuationt érdemes attól függően változtatni, hogy mit akarsz megvilágítani, és milyen messze fog a megvilágított tárgytól repülni a bogárka. Linkeld ezt is a bogárkához. Még egy Omni fény van Scene-en, ez a hold udavarát hivatott reprezentálni. Tehát rakd a hold közepébe, színe Default szürke, Multiplier 3, Attenuation Use pipálva, Start Range 50, End Range 60. Az utolsó fény Target Spot. Színe Default, Multiplier 3, Start Range 200, End Range 450, Cast Shadows pipálva, Use Shadow Maps. Hogy ne uncsi homogén fénye legyen, kattints a Projector kockájára, majd menj a Material Editorba. Itt készíts egy UVW Noise Mapet, Tiling 4, 5, 1, Type Fractal, Size 0.2. Ezt Assignold a Projector Spothoz. -200, 270, 100-ra rakd a Spotot, 2, -2, 0-ra pedig a Targetet.

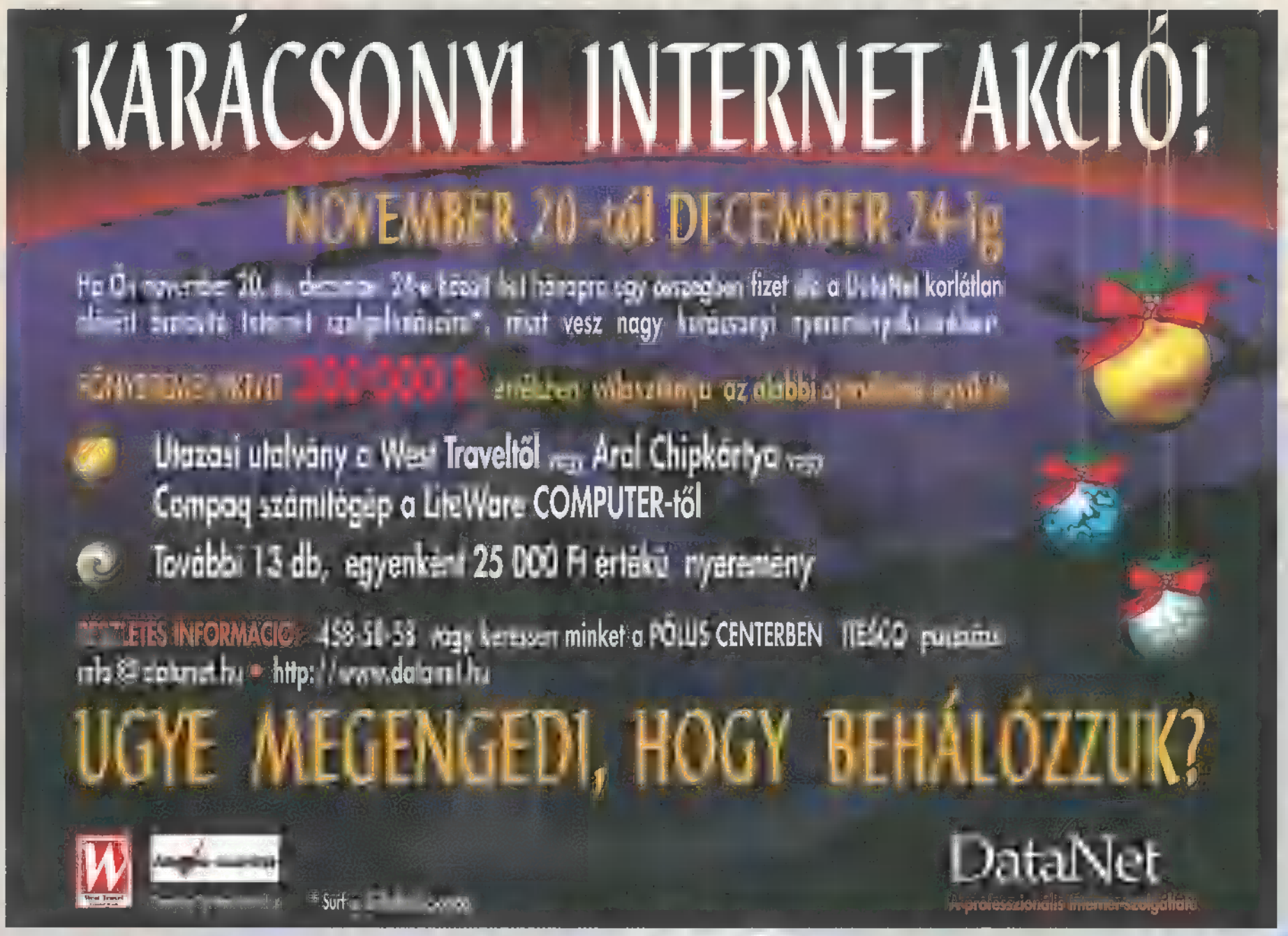
Fényekből ennyi elég, de mégsincs vége. Nyisd meg a Rendering-Environment ablakot, kattints az Effects Add gombjára, válaszd a Volume Lightot. Pick Light Spot01 (ugye tudod, hogy a h-val lehet listát kérni a Scene szereplőiről, szóval nem kell sokat bénázni a kattingatással. Mindent hagyj úgy, csak a Densityt változtasd 0.2-re (egy picivel több megengedett, kevesebb semmiképp sem). Ha most kérsz egy teszt rendert, akkor és csak akkor látnod kell, hogy a Spot fénye szép sugarakban lövell ki a Holdból. (Apropó Hold. A Holdfelszín lehet egy egyszerű Noise Mapped material, ha akarsz vele sokat vesződni, úgyse látszik). Az eddig megismert Noise Map-ek épp elég segítséget nyújtanak ebben. De most vissza az Environmenthez. Kell még egy Volume Light, ezt rendeld a Hold Omnijához. Density 3, minden más marad Default. Most jön ucsó Volume Light, ez pedig a bogárka Omnijához kell. Density 20, máshoz kell nyúlni.

Mostanra, ha mindent jól csináltál (és miért is ne), már csak a bogárka mozgása maradt hátra. Megcsinálhatod sima ideoda tologatással is, de elegánsabb, ha mondjuk megrajzolod az útját egy jól szituált Spline Line-nal, azután vagy:

1. Pathdeform Space Warpot készítesz, hozzárendeled a Spline-t, majd hozzákötöd a Link to Space Warppal a bogarat. Ezután Pipálod a Move Object to Path négyzetet, elmész az animáció végére, bekapcsolod az Animate gombot, és a Percentet (százalékot) beállítod 100-ra.

2. kijelölöd a bogarat, majd a Motion Tab Trajectories gombjára kattintva beírod, hogy mely két Frame között akarod mozgatni a tárgyat (a bogarat), ez a Start Time és End Time, megadod azt is, hogy hány Keyframe-et csináljon, ez a Samples, majd a Convert From megnyomása után kiválasztod a Spline-t. Maga a csoda.

Ennyi mostanra, továbbra is várom leveleiteket. Pá!



Aréna

Levrov

Levélbomba

Állandó házigazdánk, a rovat jeles vendége, **Newlocal, aki most éppen Newlboy**, *ez egyszer megpróbálja egy más stílus jegyeit magára ölteni, és annak megfelelően alakítani a szövegládát. Előre hangsúlyozza, hogy nem azért csinálja, mert megirigyelte, s lekoppintani óhajtja, majmolni vagy egyéb. Egyszerűen csak érdekességből, bár ebben a hónapban lehet, hogy nem lesz Levrov, mert itt vannak a "nagybátyám"-ék.*

Szóval, ha már itt rontom a levegőt, legalább hadd ronthassam a leveleket is. Egy komment ide, egy poénduplázás oda, sörözgetek, poénokat irok, terelgetem a csajokat (inkább mennék ki a mezőre, mi? Nyuszi lányok hol vagytok?) Bár levélből van elég (főleg így ősszel), nincs elég olyanból, amelyet rendesen lehetne kritizálni. Igaz is, rájöttem arra, hogy mindig azok utálják a legjobban a levelezést, akik belekerültek és elcsócsáltam rajtuk, esetleg fűszeres kritikát írtam róluk. De nem sírok többet, nehogy megártson (tudom, nekem nem árthat már semmi, a rettenetes sok sörvedelés és a vörös szem effektusig tartó számítógépezés és répázás után). De sok a duma, kezdődjék a só, először a "Jó megfigyelő olvasóval"!

Hi mindenkinek!
Ezt a levelet a levrovba és nem a kukába szánom. (Jé ez már a 3. vagy a 4. levelem.) Lenne egy kérésem: ha esetleg bekerülne a levrovba ez a betűtömeg, ne cenzúrázzátok, mert...(Pppplllliiiiizz) na jó ezt az egyet ***(és miért pont ezt ne? - Newlboy).*** *Megcselekedtem, amit megkövetelt a szemem. (Újból elolvastam az összes nekem meglévő PC-X megazint és a CD-n lévő cikkeket is.) Ez a művelet 2,5 napig tartott, s nem azért, mert nem tudok olvasni, hanem tanulni is kell. Hát kezdem a jóval. Összehasonlítottam az számszámszám KByte (??? Kb) újsággal, ..., a végeredmény PC-X NYERT. (minek titkolózni, azért nem haragszik meg senki, hogy egy olvasónak jobban/kevésbé tetszik egy-egy újság Newlboy). Csak egy pár dolog részletesebb,... (Egyszerűen jó). Na persze vannak bakik, de ezek a többi újságnál nagyobb számban vannak pl.: ??? Kb rengeteg a heleyesírási hiba bár INKÁBB NEM MONDOK SEMMIT MERT MÉG NEM KÜLDTÖK A VÉGÉN TÖBB PC-X-ET. Azért egyet (légyszi): nemtudom, de lehet, hogy kifogytatok a képekből meg anno 1996. november ... 26.-27. oldal vagy le, hogy nagyon tetszett az Imp.Gal. DE A PC-X COOL TÖK JÓ szóval ez az újságosnál legjobban fogyó lap (miii?? Ez új! - Newlboy) (Hogy miért, mert amíg nem fizettem elő sosem kaptam már suli után). Na jó most megyek mert holnap 0. órám Tesi. Ez a levél egy paranormális tevékenységem része. NE VEGYÉTEK SÉRTÉSNEK A KRITIKÁT. A vizeskulacs legyen veletek. Ha nem értitek a vizeskulacsot akkor elmondom: Lüke Skywalker(Mark Hami I) és Darth Véder megy a sivatagban. Megszólal Véder: -Velem van a ERŐ. Mire Luke: -Nálam meg a vizeskulacs. HE HE HE A vizeskulacs legyen veletek. Holánszki Attila (Holi) 2022. november 5. Ez a levél nem jött volna létre ha áramszünetvan.*

Hát igen, ez nagyon szép, de miről is szól tulajdonképpen a levél? Lássuk: kérsz, hogy ne cenzúrázzuk, ez rendben, bár nincs is nagyon mit, hadd szenvedjen a többi olvasó. Elárultad, hogy milyen kevés PC-X-ed van, 2.5 nap alatt kiolvasni az összeset... Nem akarsz rendelni néhány régebbi számot? Szívesen küldünk rengeteget, vagy gyere el Komputer Karácsonyra, ott leszünk. Esetleg azt szeretted volna elmondani, hogy tesi órád lesz? Netalán annyira paranormális ezen leveled, hogy elveszett benne a lényeg? Hát igen, lehet, hogy csak én számítok arra, hogy jön majd egyszer olyan boríték is, amely tartalmaz egy mega levelet, vagy saját műalkotást (verset, novellát, igazán szaftos kritikát, képet), illetve némi csócsálni, kérődzni valót? Vizeskulacs? Legfeljebb sörös. Hörpintek is egyet rögtön, hogy az ERŐ költözzön belém beleimbe. (Ezt így is helyes?) A lapról meg még annyi meaculpázást, hogy hát igen, lett a novemberi rohanásban némi hiba, van ilyen. És most az "Eltévelyedett levelek":

1. Minden vád ellen lehet védekezni, csak az önvád ellen nem.
2. Addig tied a szó, míg ki nem mondtad.
3. Aki kétszer szeretett, egyszer sem szeretett.
4. Az áldozat eltörpül, ha óriási a cél.

B. Mária, Harkány, Z.M. u. 4.

Először azt hittem, nem tudok mindent az újsággal kapcsolatban, és nem vagyok teljesen ura a szerkesztőségi eseményeknek. Esetleg valaki keresztrejtvényt "csempézett" a lapba, de sajnos nem. Érkezett egy szakasztott ilyen boríték, szintén, szó szerint az említett négy sorral. Ha valaki tudja, mire megfejtés ez, szívesen beküldeném én is a megfejtést, hátha nyerek egy egész éves intimbetét csomagot. Mindegy, most úgy sincs "Hónap levele", elégedjetek meg ezzel. Következő páciensünk az "Eltévelyedett olvasó".

Előrebocsátanám, hogy előfizetője és lelkes olvasója vagyok az újságnak, amely egyébként egész jó, sőt, mondhatnám, hogy az egyik legjobb (ha nem a legjobb) a ma lévő PC-s újságok közül. Kéréseimet listázom, javaslataimat úgyszintén:

1. Föltüntethetnétek valahol az újságban, vagy a CD-n a postaköltséget (bocs, ha benne van, de én nem találom) ***(érdekes, múltkor én is kerestem, és a postán találtam meg... - Newlboy)***

2. Remélem ez évben is lesz Best of 1997 ***(persze, ahogy a múlt évben is volt best of 1997... hehe - Newlboy)*** *(múlt évben best of 1996 volt, de mindegy)*

3. Kérném, hogy írjátok le, kinek melyik a kedvenc F1 pilótája, ott a szerkiben.

4. Végül: Szerintem sokan kíváncsiak a szerkesztőségben dolgozók valamely gyermekkori, babakori fényképére.

5. Tényleg az utolsó: 10-20 oldallal több arénát szeretnék látni a CD-n.

Hát ennyi lenne a móka mára, zárul Balázs móka-tára.

Ui: Remélem szorítotok nekem helyet a CD-n, vagy az újságban.

Na csá mindnekinek. L.Balázs, Veszprém.

Tyű! Nehéz kérésekkel álltál elő. 1. Sajnos nem is értem, milyen postaköltségről beszélsz. 2. Top lista lesz (egyszer, biztosan). 3. F1 pilóta

kedvencek, sorrendben: Mr.Chaos, TRf, Newlocal, Malachit, Trau, Schuerue, Schumacher. 4. Fényképek az oldalon találhatók, nézd meg te is, bár kicsit nehéz volt előkeresni a gyermekkorikat.

5. Rendben. Sőt, örömmel. Mikor jönne segíteni valaki nekem begépelni azt a 10000-20000 többletkaraktert??

Mellesleg, most, hogy mindenki tudja, hogy kik a kedvenceink, és a fényképek alapos átvizsgálása után sokkal többet tudnak+ rólunk, jobb? Válaszokat a következő címre küldjétek: PC-X Magazin, LevRov, 1537. Budapest, Pf: 386. A borítékra írjátok rá kedvenc F1 pilótátok nevét jelszónak.

Itt Newlocal „gyerekkori" képeinek kellene lennie, de restségéből kifolyólag csak „felnőttkorik" vannak – Mr. Chaos.

Helló mindenkinek!

Most jönne az, hogy milyen jó az újság, meg minden. Ezt már megírták előttem sokan, és én egyetértek velük. Tényleg nagyon jó ***(megbolondulok: cenzúrázni fogom a dicséretet! - Mr. Chaos)****. De jöjjön a lényeg! Két kérdésem lenne* ***(úgy látszik, ma kiszámolósdit játszunk Newlboy)****. 1. A 13-as CD-n volt a webfoot games között egy játék. A "Bad" nekem nagyon tetszett, ne nevessetek ki, szerintem tényleg jó. Szép is és néha nehéz is* ***(engem ez a lányokra emlékeztet, szép is, néha nehéz is velük... - Newlboy)****. Szóval azt szeretném megtudni, hogy lehet-e kapni valahol és kb. mennyiért? 2. Ez a kérdés kicsit más jellegű. A gépemben egy SB16-os rádiós hangkártya van, vibra chippel* ***(már futkározik is a hideg a hátamon - Newlboy)****. Néha furcsa dolgot produkál* ***(na ugye, megmondtam - Newlboy)****. pl.: a CD-n levő demók közül az "Absolute Pinball"-nál csak egy golyóval játszhatok, ha leesik, nem ad másikat. Ha hang nélkül játszom, minden jól működik. Az "X-car"-nál bejön a főmenü, hallani az autó hangját, kb. 2 másodpercig, majd bootol a gép. Hang nélkül kiválóan megy. Az a kérdésem, hogy a gépben, vagy a kártyában van-e hiba? Vagy csak a demóváltozatok miatt van? A legtöbb demónál nincs ilyen baj. De amíg ilyeneket művel a gép, nem merek venni játékot, mert így nem lehet teljesen élvezni a játékot* ***(hát ha el sem indul, akkor biztos nem - Newlboy)****. Kérlek, válaszoljatok mielőbb! Tisztelettel: Hű olvasótok:*

B. Tamás, Kál.

Ha az említett játékot szeretnéd megvásárolni, akkor próbáld meg az újságunk hasábjain található szoftverforgalmazókat felhívni és náluk érdeklődni. Van belőlük jó néhány. Már azért is érdemes, mert elég gyakran változnak az áraik. SoundBlaster VIBRA16 Radio az eddig látott és tapasztalt SB minőséget és kompatibilitást megalázva nem működik rendesen senkinél, semmilyen gépen. Nem is értem igazán, minek egy hangkártyára rádió? Ez legalább annyira felesleges, mint a kvarcórára szerelt rádió, meg a barométeres-magasságmérős-pulzusszámlálós karóra. A Vibra 16 amúgy sem szerepelt túl jól, bár a kompatibilitása nem volt rossz, de a rádiós öszvér... inkább nem is mondok semmit, a szakirodalom már elmondta helyettem: zajos. Én legjobban a jó öreg SB16-ot szeretem á la: A220, I5, D1, ?5, T6. Így legalább mindenütt jó (DOS, Win95, Win95 DOS prompt). Ha kicsit advanced-ebbre van szükségünk, akkor SB Awe-32/SB32 a megoldás. Ha meg ennél is jobb kell, akkor egy SB16 mellé dugjunk azt, ami jónak látunk (pl: Turtle Beach Pinnacle2 /48). Így elérhetjük, hogy a játékok is menjenek és félprofin zenélgessünk mellette.

Tisztelt szerkesztőség!

Már az első számok óta veszem a PC-X magazint, gondoltam hasznos lehet néhány tanács, ötlet. (...) Lehetne a CD-n a filmelőzetesek file-ja mellé képeket is tenni a filmből, ezt hiányolom a PC-X-ből. És lehetne rárakni desktop Theme-et is ***(meg lehetne rárakni üres sörösüvegeket, meg teheneket is, csak betörne alatta - Newlboy)****. Sajnos a PC-X magazin fél hónappal le van maradva a többi magazin demo-ihoz képest. Az X-Wing vs. Tie Fighter játszható verziója egy hónappal előbb jelent meg egy másik CD-s újságon, pedig az nem is játék profilú.*

Lehet, hogy az Olva-sok-ban túl sok az .XM, és kevés a grafika, programok (ha tényleg ekkora a kereslet rá, akkor nem is szóltam).

Ez nem leszidás volt, én nem fogok áttérni a PC-Ultraviolára, és nem kértem, hogy "pakójjátok má a cdre a 3dé mexet". Sok sikert.

MiSX

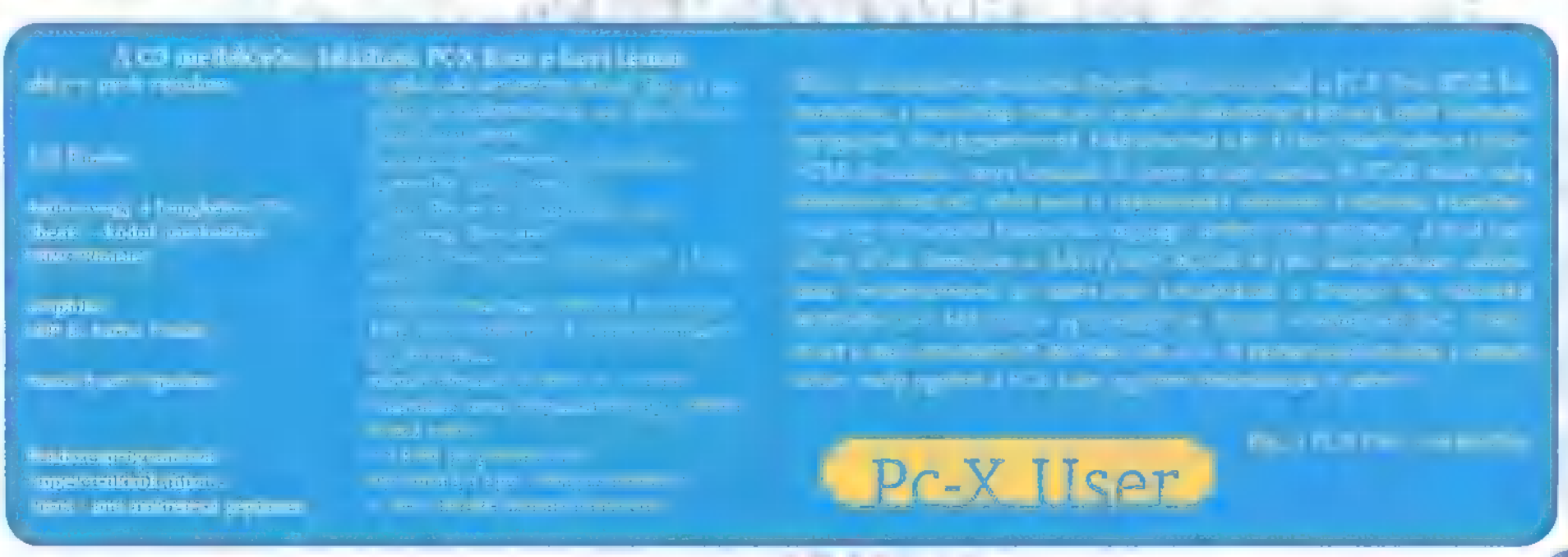
Szóval nem értem. Néha akad olyan hónap, amikor pont úgy jelenik meg egy demo, hogy lecsúszunk (lásd Hexen 2), de az említett egy hónap eltérés lehetetlen. Egyébként jött már olyan olvasói levél is, amely azt mondja, hogy frissebbek vagyunk jó néhány német és angol lapnál is, amelyek elég nevesek - mi is így gondoljuk, a szerkiben. Szóval véletlenek mindig lesznek. Mellesleg egyet értek az -XM túltengéssel. Ami igazából nem lenne baj, ha színvonalas lenne az a rengeteg zene (?), DE NEM AZ! Gyerekekekekek! A HARD-CORE-RAVE-TECHNO zene nem abból áll, hogy "dzs-dzs-dzs kapd beeeee...! dzs dzs dzs cnnn cnnn". Tessék meghallgattatni a műveket a haverokkal is, mielőtt behozzátok/küldítek. Lehet jót csinálni abból is (ld.: Thunder Drome 1-6 CD)

Végül hadd zárjam soraim egy levélíró bölcsességével:

"Azt mondják, hogy egy levelet nem elkezdeni, hanem befejezni a nehéz. Hát nem!"

Ui. 1: Jenőke, fogadott Tamagoccsim 140 kg, kövér és buta. Lehet, hogy ez a játék egy társadalomkritika is egyben?

Ui. 2: a nagybátyám-ék már elmentek. Ha nem tudod, miről pampogok, próbáld meg begépelni a szót (kötőjel nélkül) a Word 97-be, Helyes-e alá és lásd csodát (copyright: Mr. Chaos).



TATUNG

Media Vision

17”-es monitor és egyben stereo TV teletexttel.

128 000 forint + ÁFA

Gyátva: TATUNG Ltd.
United Kingdom, Telford

SPIELER KFT.
COMPUTER

1083 Budapest, Illés u. 40.
Telefon: 334-3715, 210-9106
E-mail: spl@mail.matav.hu

DEATHMATCH

QUAKE II

Minden valamit magára adó játékos számára egyértelmû, hogy a DEATHMATCH nem a levehetõ ajtajú NDK turmixgép márkája, hanem a szó szinte összeolvadt a hálózati játék fogalmával. Ha TE is így gondolod, akkor pont neked találták ki az ország legszínvonalasabb számítógépes klubját, ahol NYOLC! MMX 200-as 3Dfx-es géper, stílusosan berendezett környezetben fektetheted két vállra a haverokat és a Helyi Írástudókat az általad kiválasztott fegyvernemben (pl.: Quake, Carmageddon, Red Alert, X-wing vs. Tie Fighter, ...).

Havorta más és más bajnokságban öregbítheted hírnevedet

A legújabb PC-s játékok teljes választéka
3D-t gyorsító videokártyák
GRAVIS és DIAMOND termékek

Klubtagoknak óriási kedvezmények és természetesser az elmaradhatatlan karácsonyi akció!!!

1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban

ACOMP

Nálunk már most Karácsony van!

Különlegesen kedvező árakkal várjuk Önöket!

Keresse fel üzleteinket...

ACOMP C-166 MMX

- Cyrix MMX 6x86 –166 MHz Pentium processzor
- 16MB RAM
- 1,44MB floppy drive
- 1700MB merevlemez
- PCI SVGA videokártya 1MB RAM-mal
- Minitorony, Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyüzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 74.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- 16x AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16 bites hangkártya + 2 db aktív hangfal

Nettó ár: 18.900 Ft

ACOMP P-166 MMX

- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 32MB EDO RAM
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 20x sebességü AT-BUS CD-ROM
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16 bites hangkártya + 2 db aktív hangfal
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- Minitorony, Microsoft kompatibilis egér, 105 gombos Windows 95 billentyüzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900 Ft

Kiegészítő csomag:

- EPSON STYLUS Color 300 nyomtató
- 33600bps külső Voice Fax modem

Nettó ár: 39.900 Ft

Karácsonyi termékajánlatunk

16MB SIMM EDO	5.892 Ft
32MB SIMM EDO	12.992 Ft
16MB DIMM SDRAM	6.880 Ft
32MB DIMM SDRAM	13.992 Ft
3.2 Quantum Ultra DMA (10ms)	35.992 Ft
4.3 Quantum Ultra DMA (9ms)	49.992 Ft
6.5 Quantum BigFoot (5,25", 1/2 magas)	54.992 Ft
6.5 Quantum Ultra DMA (10ms)	59.992 Ft
2.1 SCSI Quantum Fireball	42.992 Ft
3.2 SCSI Quantum Fireball	49.992 Ft
4.5 SCSI Quantum Fireball	59.992 Ft
6.5 SCSI Quantum Fireball	79.992 Ft
HP DeskJet 670C	37.992 Ft
HP DeskJet 690C+	54.992 Ft
Minolta Page Pro 6L	59.992 Ft
EPSON Stylus 300 Color	29.992 Ft
EPSON Stylus 400 Color	44.992 Ft

SONY 15" Multiscan CPD-100SX

Színek egy fekete-fehér világban.
Hány monitor változtatja a környezetét is szürkévé? A Multiscan 100sx tiszta, éles színeket, különleges ragyogást és éles vonalakat biztosit. A Multiscan 100sx ideális otthoni felhasználásra, kínálva a Trinitron technológia minden előnyét, különösen kedvező áron. Egyébként a híres Super Fine 0.25 mm Pitch képcső, amely jól elhatárolható színeket és maximális fényességet biztosit, plug and play compatibilis a DDC 1/2B interface-el, igy azonnal csatlakoztatható a PC-be Windows 95 alatt. A Multiscan technológiával állandó képminőség biztositható,egyszerü kezelhetőséget biztositanak a felhasználóbarát kezelőgombok.

Tulajdonságok:

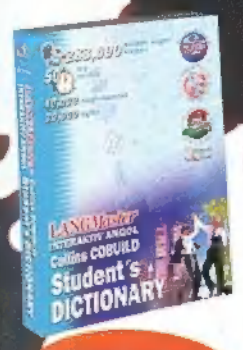
- Super Fine Pitch Trinitron képcső 15" (39cm)0.25mm pitch
- 283.5mm x 212.2mm látható terület
- Horizontálisan 30-65kHz, Vertikálisan 50-120Hz
- Maximális képfrissités: 640x480-120Hz, 800x600-100Hz, 1024*768-80Hz
- Power management: NUTEK, International Energy Star, VESA - Display Power Management Signalling
- Funkciók: Brightness, Contrast, Horizontal size and centering, Raster rotation, Vertical size and centering, Pincushion and Keystone distortion
- Plug & Play telepités Windows95-ben
- Méretek: 368mm széles * 376mm magas * 414mm mély
- Tömeg: 14.2 Kg

59.992 Ft

1 év teljeskörü
SONY Magyarország garanciával

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

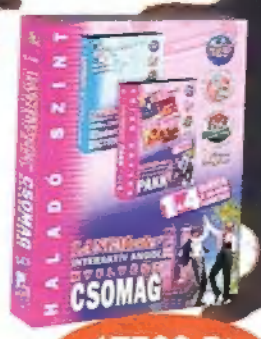
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



12500 Ft

4990 Ft

9990 Ft



17500 Ft

A LANGMaster sorozat szövegkörnyezetét a nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftvert világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

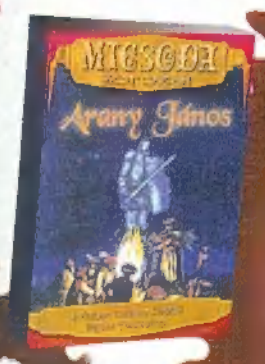
6990 Ft

A "Kémia Kalauz I. - Utazás Az Elemek Birodalmában" című CD-ROM a modern szervetlen kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőnek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hypertextes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról.

A Matematika Kalauz összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot. Négy nagy fejezetre bomlik: Algebra, Geometria, Vektorok és trigonometria, valamint Koordinátageometria. A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.

6990 Ft

A "Computer Kalauz I. - Hardver Iskola" című CD-ROM segítségével a felhasználó képet kap, ismereteit rendszerezheti, a XX. század "Cyber Világának" számítástechnikai eszközeiről. A történelmi áttekintést követően strukturált formában ismerteti a számítógépek több szerkezeti egységeit. Ez az első olyan magyar nyelvű szofter, amely a lehetőségekhez mérten megpróbál átfogó képet nyújtani az informatikai világ bonyolult részegységeiről és eszközeiről.

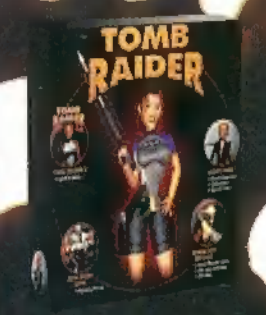


4990 Ft

A MiCsoDa CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő széleskörű terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmentés. MiCsoDa CD-ROM-ok szórakoztatnak, mert multimédiás elemekkel dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveiket. Oktatnak, lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. Értékeket mentenek, mert "digitális-túlélést" biztosítanak irodalmi hagyományainknak.

7990 Ft

A Budapesti Állatkert 131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló. A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar fővárosi Állat- és Növénykertet.



A Tomb Raider Az 1996-ban díjnyertes program folytatása. Új animációs mozgásmegjelenítés, új fegyverek, víz alatti szigony, új ellenségek, valósághű grafika.
Akár az első rész, a Tomb Raider II is páratlan játéklehetőségeket kínál, akciókkal és kalandokkal, hihetetlen 3D-s világokkal és tökéletes grafikával. Próbáld ki, és meg fogod érteni, hogy miért volt a Tomb Raider a legsikeresebb játék 1996-ban!

F1 Racing Simulation a legrealisztikusabb Forma 1 szimulátor! Maximális szimulációs élmény. A hálózati játék (maximum 8 játékos) kemény küzdelmekre ad lehetőséget.
Valós idejű 3D grafika. A Forma 1-es autók különösen realisztikus bemutatása, igazi kerékcserével, rádiózással, FOCA TV-vel különleges élményt teremt. A Renault-val való együttműködésnek hála a Forma 1-es autók összes beállítása és telemetriai opciói abszolút hitelesek.

Rayman napjaink egyik legszebb platform játéka, mely, fantasztikus mozgásával, gyönyörű háttereivel forradalmasította ezt a kategóriát. PC-re és PSX-re több mint 1 millió darabot adtak el belőle. A szenzációs grafika, az atmoszférikus zene, a hangeffektek tökéletesen illeszkedve egymáshoz teszik naggyá a Rayman-t.
Lehetőség nyílik saját pályák szerkesztésére, új kalandok létrehozására, Rayman-nek 24 új pályán van lehetősége a legkülönbözőbb tárgyakkal manipulálni, új kalandokat megélni, melyekkel az alapjátékban nem találkozhatott. Belépve Rayman világába felléphetünk a UBI Online-ra, az Internetre, ahol lehetőségünk van térképeink kicserélésére, rekordjaink összemérésére másokéval.

10990 Ft

Folytatódik a Megapak sorozat a Megapak 8 -as csomaggal! • Master of Orion • SimCity 2000 • Screamer 2 • Mechwarrior II • Broken Sword • Jagged Alliance • Jack Nicklaus 4 • M1A2 Abrams • Atari Action Pack • Return to Zork

Automex Multimedia

Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817 HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika (telefonok, faxok), multimédia kiegészítők
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017 Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 461-5767 Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
E-mail: info@automex.com, Honlap: www.automex.com

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák!

ECOBIT

WWW.ECOBIT.HU

Jogtiszta Szoftver
Játék Hotline:
06(1) 351-3078

Az EcoBIT által honosított összes játékprogramhoz regisztrációs kártya és azonosító zárjegy fog tartozni! Mindig keresd az EREDETIT!

Eddig is számtalan játék magyarországi terjesztését vállaltuk magunkra. Számos világsikerű szoftvert magyar kézikönyvvel láttunk el, hogy könnyebben boldogulj velük. Idén is élen jártunk a honosításban, a Carmageddon, az LBA2, a Beast and Bumpkins, majd a JEDI KNIGHT került a polcokra magyar kiadásban. A sorozat nem fejeződött be, az idén még jónéhány játékot szeretnénk magyar nyelvű dokumentációval ellátva forgalomba hozni. Látogass el valamelyik boltunkba, győződj meg saját szemeddel páratlan kínálatunkról! Ez most még könnyebb lesz, hiszen december 1-én nytjuk meg

ÚJ BOLTUNKAT

újpesten, az

ÁRPÁD ÜZLETHÁZBAN,

AHOL A NYITÁS UTÁNI ELSŐ KÉT HÉTEN MINDEN VÁSÁRLÓNK

10%

ENGEDMÉNYT KAP!

A bolt pontos címe: Budapest 1042 Árpád út 112. ÁRPÁD ÜZLETHÁZ emelet
Szigetkék játékbolt - Tel.: 160-22-66

Keresd boltjainkban a Szárnyas Fejvadász c. film által ihletett játékot,

a BLADE RUNNER-t !

Természetesen magyar kézikönyv jár hozzá!

A szimulátorok szerelmeseinek ajánljuk a több mint 300 oldalas magyar kézikönyvvel ellátott

FIGHTERS ANTHOLOGY-T!

Az Electronic Arts sportsorozata tovább bővül, a

FIFA 98

eddig sosem látott minőségű páratlan grafikával, kiváló játszhatósággal, és persze magyar nyelvű kézikönvvvel vár rád!

Az Electronic Arts, az Interactive Magic, az SCI és a Virgin Interactive hivatalos magyarországi képviselője az EcoBIT Multimédia Kft. Keresse fel üzleteinket vagy viszonteladóinkat!

ECOBIT

Üzleteink:
Kis- és nagykereskedelem
Bp. 1077 Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, 268-0361
Kiskereskedelem
PÓLUS CENTER
Western City
Tel.: 419-4175

Nagykereskedelmi iroda
Bp. 1075 Wesselényi u. 28
Tel.: 351-9759, 351-9760
351-9761, 351-9762
Fax: 352-8549
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
Honlap:http//:www.ecobit.hu